
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #249 | 3,50€
Playmanía 249 Precio 3,50€
8 424094 800032 00249
Playmanía
REPORTAJE
STRANGER GAMES
Los juegos más raros de PlayStation
INFORME ESPECIAL
LA HORA DE PLAYSTATION VR
La realidad virtual de Sony, en su mejor momento
¡ANALIZADOS!
DRAGON QUEST BUILDERS 2
BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT
THE SINKING CITY
F1 2019
SAMURAI SHODOWN
SEA OF SOLITUDE
COMPARATIVA
DETECTIVES EN PLAYSTATION
RETROPLAY
GODZILLA
Del cine a tu consola
FINAL FANTASY VII REMAKE
¡UN SUEÑO HECHO REALIDAD!
© 1997, 2019 SQUARE ENIX CO. LTD. All rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA/ROBERTO FERRARI
¡REGALO! GUÍA DE JUDGMENT
32 páginas con el paso a paso, misiones secundarias, trofeos...
RETROPLAY
¡EL PÍXEL ES BELLO!
Todos los recopilatorios retro para tu PS4
REPORTAJE
JUEGOS BASADOS EN SERIES DE TV
Stranger Things, Juego de Tronos, The Walking Dead...

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania



Un sueño hecho realidad

Creo que no me quedo corto al decir que *Final Fantasy VII Remake* es, probablemente, el juego más deseado por el grueso de la parroquia de PlayStation. Tenemos secuelas muy esperadas en el horizonte (*The Last of Us Part II*), juegazos de nuevo cuño que estamos deseando conocer (*Death Stranding, Cyberpunk 2077...*) e incluso otros "remakes" de juegos también muy queridos y que apelan poderosamente a nuestra nostalgia jugona, como *MediEvil* o el reciente *Crash Team Racing: Nitro-Fueled*, por citar dos ejemplos.

Pero pocos juegos evocan tantos buenos recuerdos de una misma comunidad como *Final Fantasy VII*, un RPG que gozó además de una popularidad especial en nuestro país, despertando aquí un interés por el rol nipón que no existía hasta la llegada de Cloud y compañía. Por eso nos volvimos locos cuando se anunció en el E3 de 2015 y teníamos muchas ganas de verlo en acción. De estas ganas ha nacido el reportaje de portada, a cargo de Borja Abadie, que espero que os guste. Es uno de los contenidos más destacados de un número eminentemente estival, aunque este verano no nos podemos quejar porque contamos con juegazos de la talla de *Judgment*, el citado *CTR: Nitro-Fueled* o el sorprendente *Bloodstained* (la última obra de Koji Igarashi me está encantando; os la recomiendo desde aquí).

Aprovechamos también el reciente estreno de la tercera temporada de Stranger Things para recordar algunos de los juegos basados en series de TV más destacados (para bien o para mal). Y al hilo de otro estreno (el de la peli Gozdilla: Rey de los Monstruos) repasamos la historia de éste y otros bicharracos gigantes en nuestro Retroplay. Pero éste no es nuestro único contenido sobre juegos "viejunos". Bruno Sol se ha pateado todos los recopilatorios retro que hay disponibles para PS4 y nos lo cuenta todo sobre ellos en un exhaustivo reportaje. Y, como guinda, este mes la guía de *Judgment* de regalo.

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... mApici voluptiatem rero magnimi, non corumqui omnis volenimus dolut landant molorume verum is consequam



Carlos Torres estuvo en las oficinas de Mediatonic en Madrid, charlando con sus responsables y jugando a *Fall Guys*.



Borja Abadie deja la revista para fichar por el Manchester United. ¡Ah, no! Que estuvo en la presentación de *PES 2020*.



Dani Acal estuvo en la presentación del libro Batman: Un héroe de videojuego (de JL Ortega) y allí coincidió con Claudio Serrano, la voz en castellano de Batman (entre otras).

Lo que nos habéis dicho...

El "enemigo" en casa



@KojiroGenji
Muy buena revista. Soy usuario de Xbox pero vuestras guias me encantan.

El juego del verano



@16BitsEra
Bien @daniacal y @revisplaymania ¡Bien! #Judgment a tope! #PS4 #ElJuegodelVerano #Playstation4 #SEGA.



Guías mejor que pósters



@KDarkblade2
Me encantan vuestras guías @revisplaymanía. Mucho más que los posters.

Sugerencia recibida



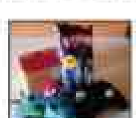
@DarthKafka
Amigos de @revisplaymania, una miniguía de *Bloodstained* sería bien. Muy, muy bien. Firmado: Braculita.

Ya no hay excusas



@aspirezno
Ya no hay excusas para no disfrutar de esta joya que es #Judgment. Así, traducido, sí.

No sin mis exclusivos



@DavissMartinG
Yo me enfado con un colega que tiene PS4 y sólo juega a *Fortnite* y a *FIFA*. ¡Yo le digo que para eso que no se la compre! PS4 es *Uncharted*, es *God of War*, es *Spider-man*, *Horizon* o el nuevo *Days Gone*, por citar algunos... El resto, sólo acompaña a la gran línea de juegos exclusivos de PS4.

Sí tenemos vergüenza



@albergoku94
Rescato la valoración de la @revisplaymania del análisis de uno de los mejores juegos de PS4: *Uncharted 4*. Muy fan del comentario: "Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza". Qué pedazo de juegazo.



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #249





REPORTAJE

PÁGINA 22

El mejor momento de PlayStation VR

» **La realidad virtual de Sony** está de dulce. Si aún no has dado el salto a PlayStation VR, con este reportaje seguro que logramos convencerte de que lo hagas.

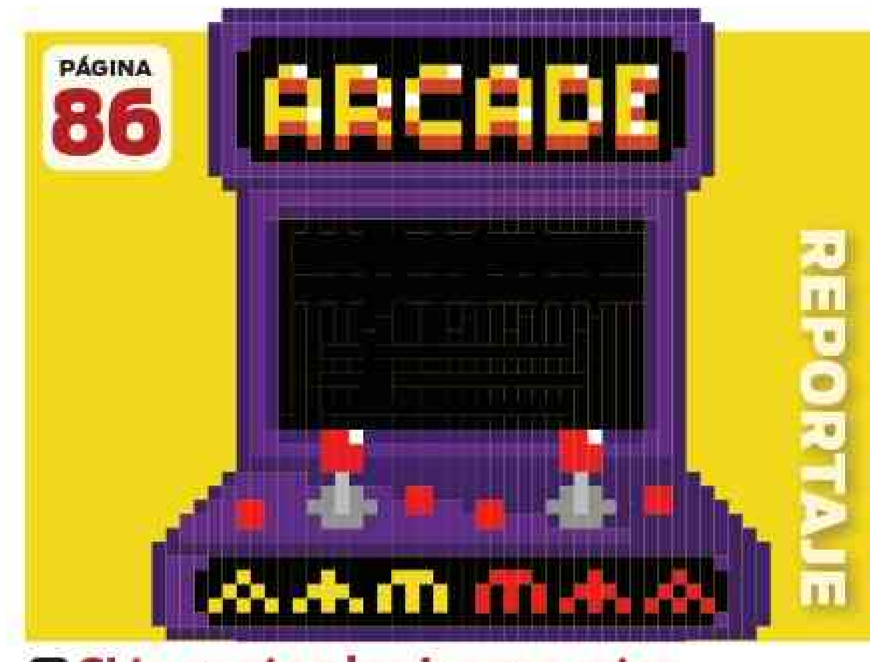
NOVEDAD

PÁGINA 42



» **Dragon Quest Builders 2** mejora todavía más esta mezcla entre *Minecraft* y el rol de *Dragon Quest*.

PÁGINA 86



REPORTAJE

» **Si te gustan los juegos retro** en este reportaje analizamos todos los recopilatorios para PS4.

REPORTAJE

PÁGINA 16

EN PORTADA

Final Fantasy VII Remake

Te lo contamos todo sobre el deseado regreso del RPG más aclamado.

» **ACTUALIDAD 06**

Las últimas noticias, rumores, primeras imágenes...

eFootball PES 2020 06

One Punch Man 08

» **EN PRIMERA PERSONA .. 12**

Jerk Gustafsson, productor ejecutivo de *Wolfenstein: Youngblood*.

» **OPINIÓN 14**

Borja Abadíe y Bruno Sol, opinan sobre el mundo del videojuego.

» **REPORTAJES 16**

Final Fantasy VII: Remake 16

PlayStation VR 22

Juegos basados en series de TV 28

Stranger Games 36

Recopilatorios Retro 86

» **QUIEN TE HA VISTO ... 40**

La evolución de *Minecraft*.

» **NOVEDADES 42**

Dragon Quest Builders 2 42

F1 2019 44

Bloodstained: RotN 46

Crash Team Racing: NF 48

The Sinking City 50

Samurai Shodown 52

Stranger Things 3: The Game 54

Sea of Solitude 55

Toki 56

» **PERIFÉRICOS 60**

Los meconsola, analizados al detalle.

» **COMUNIDAD PS PLUS ... 62**

Todas las ventajas que ofrece PS Plus.

» **COMPARATIVA 64**

Aventuras de detectives 64

» **CONSULTORIO 70**

Resolvemos todas tus dudas.

» **TUTORIALES 72**

Saca todo el jugo a PlayStation VR 72

» **GUÍA DE COMPRAS .. 76**

» **AVANCES 82**

Wolfenstein: Youngblood 82

MXGP 2019 84

Age of Wonders: Planetfall 85

» **RETROPLAY 92**

Godzilla y otros Kaijus en PlayStation

» **GALERÍA DEL COLECCIONISTA . 96**

La mayor colección de *Tomb Raider*.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

- 24: The Game 29
- 3D Dot Game Heroes 38
- A Game of Thrones: A Telltale Game Series 30
- ACA NEOGEO King of the Monsters 95
- ADK Adamashii 91
- After the Fall 27
- Agatha Christie: The ABC Murders 65
- Age of Wonders: Planetfall 85
- Alias 28
- Angry Birds Movie 2 VR: Under Pressure 27
- Animaniacs: The Great Edgar Hunt 32
- Arcade Classics Anniversary Collection 89
- Astro Bot 14
- Atari Flashback Classics 88
- Batman Vengeance 33
- BattleStar Galactica 31
- Battlewake 27
- Beat Saber 25
- Beavis and Butt-Head in virtual stupidiy 33
- Blood & Truth 14
- Bloodstained: Ritual of the Night 46
- Blunt Force 27
- Borderlands 2 VR 25
- Buffy: Chaos Bleed 30
- Capcom Beat'em up Bundle .. 89
- Captain: Tsubasa 35
- Car Mechanic Simulator 59
- Castlevania Anniversary Collection 91
- Castlevania: Requiem 91
- Catan VR 24
- Cho Aniki 36
- Contra Anniversary Collection 91
- CoolPaintr VR 23
- Crash Team Racing: Nitro-Fueled 48
- CSI: 3 Dimensions of Murder .29
- Curious Tale of the Stolen Pet .27
- Danganronpa Trilogy 65
- Deadly Premonition 38
- Death's Gambit 57
- Destroy all Humans 9
- Doctor Who: The Eternity Clock .. 31
- Dog's Life 37
- Dragon Ball Z Kakarot 34
- Dragon Quest Builders 2 42
- Dragon Star Varnir 58
- Drakengard 3 39
- Drunkn Bar Fight 26
- Ducktales: Remastered 33
- Dynasty Warriors Gundam Reborn 34
- eFootball PES 2020 6
- Ehrgeiz 36
- El Shaddai 38
- Everybody's Gold VR 25
- F1 2019 44
- Falcon Age 25
- Farpoint 25
- Final Fantasy VII Remake ... 16
- Fist of the North Star: Lost Paradise 35
- Five Nights at Freddy's VR: Help Wantef 25
- Flower 38
- Freak Out 37
- Ghost Giant 24
- Ghost in the Shell: Stand Alone Complex 34
- Goat Simulator 39
- Golem 26
- Gregory Horror Show 37
- Hatoful Boyfriend 39
- Home Sweet Home 25
- Honor and Duty D-Day 22
- Hora de Aventuras: Piratas de Enchiridion 33
- I am Bread 39
- Incredible Crisis 36
- Inmortal Legacy: The Jade Cipher 25
- Intruders: Hide & Seek 25
- Iron Man VR 26
- Jackass: The Game 29
- Jojo's Bizarre Adventure: All Star Battle 35
- Judgment 66
- Juego de Tronos 30
- Jupiter & Mars 25
- Katamari Damacy 37
- Killer7 37
- Knight Rider: The Game 29
- Kotodama: The 7 Mysteries of Fujisawa 59
- L.A. Noire 66
- Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry 59
- Little Britain: The Videogame .31
- Los Soprano: Cuestion de Respeto 29
- Luna 24
- Medusa and her Lover 24
- Mega Man Legacy Collection ... 90
- Mega Man X Legacy Collection ... 91
- Minecraft 40
- Mini-mech Mayhem 25
- Mission Impossible 29
- Mr. Moskeeto 37
- MXGP 2019 84
- Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 35
- No Man's Sky 26
- No One Can Stop Mr. Domino ... 36
- Observation 24
- Octodad: Dadliest Catch 39
- One Piece: Pirate Warriors 3 ... 35
- One Punch Man 8
- Perdidos: El Videojuego 31
- Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy 67
- Prison Break: The Conspiracy .. 29
- QuiVR 24
- Resident 7 25
- Saint Seiya: Soldiers Soul 34
- Sairento VR 23
- Samurai Shodowb 52
- Sea of Solitude 55
- Sega Mega Drive Classics 87
- Sherlock Holmes: The Devil's Daughter 67
- Skull Monkeys 37
- Sniper Elite VR 26
- SNK 40th Anniversary Collection 90
- South Park: Retaguardia en Peligro 32
- Star Child 27
- Stark Trek: Voyager Elite Force . 30
- Stranger Things 3: The Game 31, 54
- Street Fighter 30th Anniversary Collection 90
- Super Neptunia RPG 58
- Superhot VR 25
- Superman: Shadow of Apokolips 33
- Surgeon Simulator 39
- Sword Art Online: Hollow Fragment 35
- Tetris Effect 24
- The Disney Afternoon Collection 91

The Sexy Brutale 68

The Shield: The Game 28

The Simpsons Arcade 32

The Simpsons: Hit & Run 32

The Sinking City 50

The Sinking City 68

The Station 23

The Talos Principle 39

The Walking Dead Onslaught ... 26

- The Walking Dead: Survival Instinct 30
- The Witness 39
- The X-Files: Resist or Serve ... 31
- TMNT: Turtles in Time Re-Shelled 33
- Toki 56
- Tokyo Jungle 38
- Transformers: Devastation ... 32
- Trover Saves the Universe ... 22
- Under the Skin 37
- Underworld Ascension 58
- Vacation Simulator 23
- Vib Ribbon 36
- Wacky Races 33
- Wolfenstein; Cyberpilot 22
- Wolfenstein: Youngblood ... 82

Xena: Warrior Princess 30

- Yu.Gi.Oh! Forbidden Memories .. 34



eFootball PES 2020 llegará el próximo 10 de septiembre. Hemos viajado hasta Mánchester para poder probarlo de primera mano.

Un nuevo nombre para una nueva era

VIAJAMOS A MÁNCHESTER PARA PROBAR LA NUEVA ENTREGA DE LA **SERIE DE FÚTBOL DE KONAMI**

El Man Red es historia. Konami ha anunciado un nuevo acuerdo entre el Manchester United y la nueva entrega de la saga *PES* para recrear con todo lujo de detalles al equipo con sede en Old Trafford. Por supuesto, no sólo disfrutaremos del nombre real del conjunto de Solskjaer, sino también de las equipaciones, el estadio y el aspecto escaneado en 3D de todos sus jugadores. Lo mismo sucederá con el F.C. Barcelona, el Arsenal, la Juventus, el Bayern de Múnich y alguna sorpresa más que Konami nos tiene reservada.

Scott McTominay, Victor Lindelöf y Diogo Dalot fueron los encargados de subir al escenario del evento organizado por Konami para anunciar este nuevo acuerdo. McTominay, además, será uno de los embajadores de esta nueva edición. Pero saltemos de una vez por todas al césped. La demo que pudimos probar enfrentaba al Manchester United, claro, contra PES Legends, un equipo formado por glorias futboleras como Cruyff, Maradona, Ronaldinho, David Beckham o Andrés Iniesta que, además, ha colaborado con el estudio nipón para crear el nuevo sistema de dribblings. Y es que, con el stick derecho, podemos realizar todo tipo de regates de forma manual. Este sistema mejora mucho los uno contra uno, aunque habrá que ver si no resulta demasiado fácil esquivar a los rivales, especialmente al jugar contra adversarios humanos. La nueva cámara por defecto resulta de lo más televisiva, aunque puede que su ligero enfoque isométrico no convenza a los más puristas de la saga. A nosotros, desde luego, nos gustó.

La lucha por la posesión será más física que nunca, con un constante cuerpeo para ganar la posición. Los tiros a puerta también mejorarán considerablemente teniendo en cuenta la posición y los acontecimientos que hayan sucedido antes del golpeo. Así, si venimos de varios regates o intentamos una volea imposible, será más difícil perforar la red rival. La Liga Master además, contará con montones de novedades, que estamos deseando descubrir. Antes, a partir del próximo 30 de julio, podremos disfrutar de la demo, que seguro que nos amenizará este verano tan caluroso.

eFootball PES 2020 llegará cargado de novedades en su jugabilidad, en su parcela técnica y también en cuanto a licencias, como la del Manchester United.



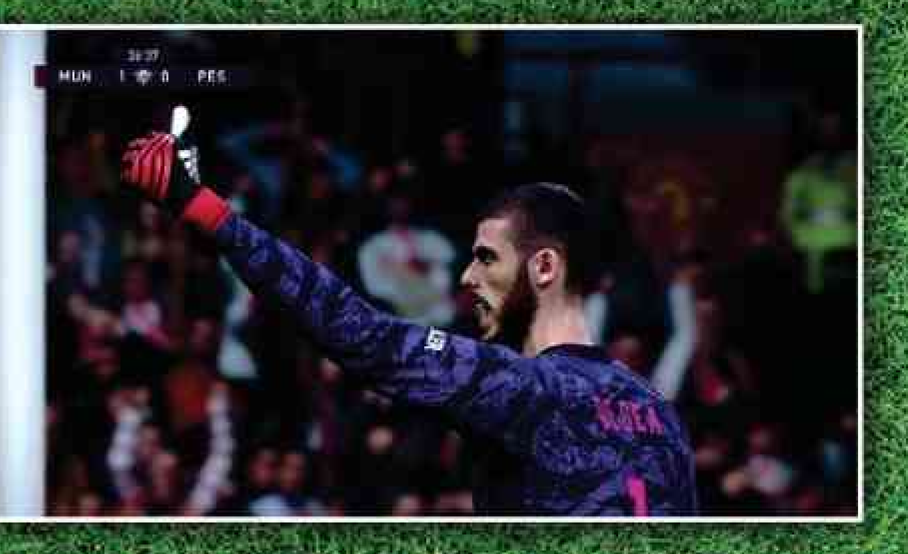






■ **El sistema de regates** es una de las múltiples mejoras jugables que incluirá esta nueva entrega. El mismísimo Andrés Iniesta ha asesorado en su creación.











SUBEN

BANDAI NAMCO Y SUS JUEGOS DE ANIME

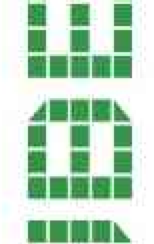
Bandai Namco sigue apostando fuerte por el anime en 2019. En la Gamescom 2019 de agosto la compañía mostrará el esperado *Dragon Ball Z: Kakarot*, el musou *One Piece: Pirate Warriors 4* y la adaptación de *One Punch Man*.

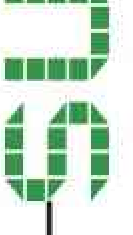
EL TIEMPO LIBRE EN VERANITO

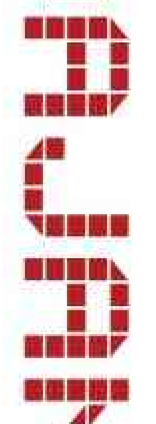
¡Por fin vacaciones! Ya podemos disfrutar de todo el "backlog" que tengamos pendiente. O dicho en castellano: la "pila" de juegos que se nos han acumulado durante todo el año. Es hora de que tu PS4 eche humo. ¡Pero no olvidéis hidrataros!

LA NUEVA PELÍCULA DE MORTAL KOMBAT

New Line quiere conquistar el cine con la nueva "peli" de *Mortal Kombat*, que llegará en 2021. Esta adaptación será producida por James Wan (Aquaman), quien ya ha escogido a Sub-Zero: Joe Taslim, actor indonesio y experto en artes marciales, conocido por películas como The Raid.









BAJAN

ADIÓS AL GRAN STEVEN HENIFIN

Nos entristece comunicar que el 29 de junio falleció Steven Henifin, compositor estadounidense de enorme talento. Henifin creó la música de *Blood Omen: Legacy of Kain*. También formó parte de los créditos de *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* y *MGS V: The Phantom Pain*.

YAGAMI PODRÍA NO VOLVER A KAMUROCHO

A pesar de las excelentes ventas de *Judgment* (especialmente en Japón), Sega no planea una secuela. Toshihiro Nagoshi, director del juego, declaraba hace poco en un streaming que son falsos los rumores sobre próximas entregas. ¡Ojalá rectifiquen!

LOS INEVITABLES RETRASOS

A pesar de tener previsto su lanzamiento para finales de año, el RPG *Wasteland 3* no llegará hasta 2020, para que inXile tenga tiempo de "pulir" el juego. Las carreras de *GRID* también se retrasan un poco: saldrá en octubre en lugar de en septiembre.




Esperemos que Saitama no resuelva los enfrentamientos con un solo golpe.


Genos hará gala del extraordinario poder de su robótico cuerpo.


El aspecto de los personajes, pese a la brevedad de lo mostrado, es realmente parecido al de la serie.

Si los héroes huyen, ¿quién ayudará?

ONE PUNCH MAN: A HERO NOBODY KNOWS | BANDAI NAMCO | PS4

Bandai Namco ha anunciado el desarrollo del juego del más grande, el mejor, nuestro calvo favorito... ¡Saitama! El equipo tras *Jump Force* ha sido el elegido para realizar el primer videojuego basado en la exitosa obra del artista conocido como One. Estamos ante un título de lucha y acción ambientado en un universo plagado de poderosísimas amenazas en el que los héroes son la única esperanza contra la aniquilación. El juego contará con intensos duelos 3vs3, en los que los jugadores podrán elegir entre los personajes más emblemáticos de la franquicia. Hasta ahora, los integrantes del elenco confirmados son: Genos, Fubuki, Mumen Rider, Sonic, Vaccine Man, Mosquito Girl, Carnage Kabuto, Deep Sea King y, por supuesto, Saitama. La pregunta que ronda la mente de todos los fans es, ¿podrá ser derrotado Saitama en *One Punch Man: A Hero Nobody Knows*?








Millones de personas juegan a *Rocket League* a diario. Su exitazo está lejos de decaer.


18 circuitos, 80 pilotos oficiales, 24 motos... Todo el Motocross está en *MXGP3*. Prepara el casco, te hará falta.

PLAYSTATION NOW | PS4 | SONY | YA DISPONIBLE

PlayStation Now pisa a fondo el acelerador

Ya están entre nosotros las novedades del abultado y notable catálogo del servicio de suscripción de Sony. Nada más y nada menos que 13 son las incorporaciones, de lo más variadas, entre las que destacan *Rocket League* y *MXGP3 : The Official Motocross Videogame*. El primero, es ya todo un clásico consagrado y quizás el arcade con más peso en los eSports en la actualidad. El segundo, es el juego oficial del campeonato de Motocross, por lo que los amantes de este frenético deporte están de absoluta enhorabuena. Otros títulos como *Borderlands: The Handsome Collection*, ideal para recibir a la tercera entrega de la saga como se merece; *Vampyr*, la oscura aventura de rol y acción de los creadores de *Life is Strange*; o el mítico *Red Faction II* de PlayStation 2, se suman a una remesa para todos los gustos.

THE NINJA SAVIORS: RETURN OF THE WARRIORS | PS4 | TAITO | 30 DE AGOSTO

Si uno regresa, mejor hacerlo a lo grande y con ninjas, ¿no?

Tras unos años alejados de la industria de los videojuegos, la compañía japonesa Taito Corporation regresa con el reboot de uno de sus grandes clásicos de 1987, *Ninja Warriors*. Esta versión mejorada, bautizada como *The Ninja Saviors : Return of the Warriors,* añadirá cooperativo para dos jugadores, ranking online, dos personajes jugables inéditos y animaciones nuevas. Retro del bueno.



Este "reboot" además incluye las bandas sonoras de *Ninja Warriors Arcade*, *Ninja Warriors de SNES* y *Ninja Saviors*. Pura nostalgia.



Cuando eres tú el que desata el fin del mundo, le vas cogiendo el gusto.

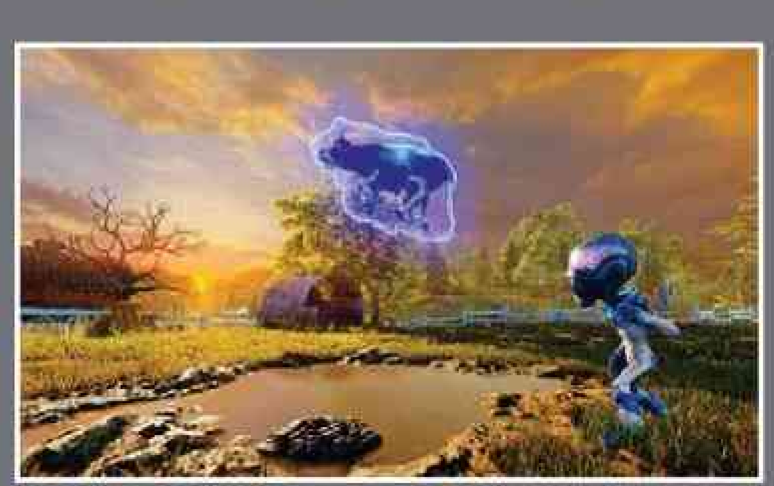
DESTROY ALL HUMANS! | THQ NORDIC | PS4 | 2020

El apocalipsis como venganza

Durante el pasado E3, THQ Nordic anunció el remake del clásico de PS2, *Destroy All Humans!* Su original planteamiento, así como sus grandes dosis de humor y destrucción, fueron las claves para que este juego de acción de 2005 se convirtiera en una obra de culto. Para los que no tengan la suerte de conocerlo, en *Destroy All Humans!* encarnamos a Crypto-137, un alienígena al que unos científicos atacan accidentalmente durante la prueba de un misil nuclear. El extraterrestre, visiblemente molesto por la situación, decide vengarse de la raza humana desatando el caos más absoluto y aniquilándola por completo. Lo poco mostrado hasta ahora de este remake presenta un renovado apartado visual realmente notable tanto en cinemáticas como gameplay. Mientras el respeto por el juego original es palpable, si comparas ambas versiones las mejoras y añadidos de este remake son igualmente notorios. De hecho, según afirman los desarrolladores, hay algunos elementos extraídos de la segunda parte. Por ejemplo, en este juego Crypto cuenta con una habilidad de carrera que no se añadió hasta la secuela. Nuestro "hype" es innegable.



El juego propone una gran cantidad de métodos para torturar a los inferiores seres humanos.



La psicokinesis es una habilidad realmente útil con la que podremos hacer levitar a las vacas... por ejemplo.

EN POCAS PALABRAS

BUENAS IMPRESIONES

DE CIEN EN CIEN, QUE ES LA MODA

Mediatonic ha ampliado su oficina en **Madrid**, excusa que nos ha permitido probar **Fall Guys: Ultimate Knockout. Este simpático Battle Royale** sin armas, aún en estado pre alfa y cuyo **estreno se espera para 2020**, es un giro de tuerca tan fresco como acertado en este género.

MARATÓN A LA JAPONESA

A TOPE CON EL "CHINO CUDEIRO"

De la mano de **Meridiem Games**, *Nippon Marathon* llega también **en edición física**. Con claras reminiscencias **al mítico programa Humor Amarillo**, el juego nos reta, tanto en solitario como con **hasta tres amigos**, a superar las pruebas más locas y disparatadas.



DON'T STOP THE PARTY

ESTÁN LOCOS, ESTOS MAGOS

En colaboración con **PlayStation Talents**, el estudio malagueño **A Bonfire Of Souls ha lanzado** *Wizards Tourney*. Elije a tu mago favorito y combate contra la IA, o contra seres humanos, **en este desafiante "party game"** en el que las risas están aseguradas. Sus escenarios dinámicos hacen de cada partida **una experiencia caóticamente divertida**. Cuando leas esto ya estará **a la venta**.

NO HAY 20º SIN 21º

ALQUIMIA DE IMPORTACIÓN

Koei Tecmo ha confirmado la llegada a occidente de ***Atelier Ryza: Ever Darkness & the Secret Hideout* el próximo 1 de noviembre.** El vigesimoprimer título de la saga promete enamorarnos con **una nueva y compleja trama,** y un programa de síntesis mejorado para los alquimistas más exigentes.



AHORA, CON ZOMBIS

LAS "BATALLITAS" DE TUS ABUELOS...

Mediaset España y **PlayStation Talents** se unen para desarrollar el videojuego ***MalnaZidos*, basado en la película homónima cuyo estreno se espera para 2020**. La aventura nos dará la posibilidad de encarnar a los protagonistas del film, cuyo reclamo principal es que mezclará la **Guerra Civil española con una epidemia zombi.**

RICO EN TIROTEOS

POLICÍAS DE GATILLO FÁCIL

El **FPS táctico** ***RICO*** ya está disponible **en formato físico.** En este título de **acción, con multijugador online y local,** adoptamos el papel de un policía que se enfrenta a un caso y dispone de 24 horas para resolverlo. **Cada partida se genera de manera procedural,** así que el factor sorpresa es una constante.



PONTE EL ANORAK

LA EDAD DE HIELO ESTÁ DE VUELTA

Bandai Namco ha anunciado ***Ice Age Scrat's Nutty Adventure,*** un nuevo videojuego basado en el universo de la franquicia **Ice Age, cuyo lanzamiento está previsto para otoño.** Protagonizado por la ardirrata más gafe de la prehistoria, habrá que **sobrevivir en un épico viaje** a través de terrenos gélidos, géiseres iracundos y lava ardiente.

ZOMBIS RECOPILADOS

OH MY DARLIN' SWEET CLEMENTINE

El próximo **10 de septiembre** llegará a las tiendas ***The Walking Dead: The Telltale Definitive Series***. La recopilación contará con los **23 episodios** de la popular aventura. Entre su abundante **contenido extra, destaca un filtro que emula la estética de los cómics.**



DualShock 4

De icono del videojuego a objeto de coleccionismo

A finales de julio llegarán a las tiendas nuevos modelos de DualShock 4 que se unirán a esta gran familia. ¿Cuál te gusta más? ¡Nosotros los queremos todos!

Aunque lógicamene lo han ido mejorando e incorporando nuevas funciones con el paso de las distintas generaciones de PlayStation, lo cierto es que el DualShock es una de las "siluetas" más reconocibles de la historia de los videojuegos. No sólo es una indiscutible obra maestra del diseño y la ergonomía. Si nos ponemos sentimentales, es "nuestro mando", el de siempre, el que hemos utilizado casi desde que tenemos uso de razón y con el que hemos crecido. Hemos cambiado de consola, pero este diseño nos ha acompañado en toda nuestra vida como jugadores. Y en PS4, más todavía.

Porque nunca había existido una oferta tan variada, aquí os presentamos los DualShock 4 más"molones", aprovechando que hay un par de modelos que salen a finales de julio. Algunos son ya difíciles de encontrar, como la codiciada edición que conmemora los 500 millones de PlayStation vendidas. ¡Pero si buscas con empeño seguro que encuentras tu favorito!



500 Million LE

Esta edición limitada que celebra los 500 millones de consolas PS vendidas es el modelo más buscado por los coleccionistas.



Gold

Para algunos, el más bonito. Para otros, un poco "choni". Lo cierto es que el DualShock 4 dorado no deja indiferente a nadie.



Glacier White

Personalmente es uno de los modelos que más nos gustan. Lástima que en este blanco glaciar se noten más los arañazos.



Magma Red

Otro DualShock 4 que denota que su dueño tiene personalidad. Un mando rojo no lo empuña cualquiera...

Alpine Green

Uno de los últimos modelos en llegar. Ya está a la venta con su atrevida combinación de verde y blanco.

Crystal

Si siempre te has preguntado qué hay en el interior de un DualShock 4, éste es tu mando. Sale el 29 de julio.

Green Camouflage

El DualShock 4 para los más "guerreros". Además, el "camuflaje" vuelve a estar de moda



Sunset Orange

Otro de nuestros colores favoritos es este naranja, que evoca los colores de un precioso atardecer.

Steel Black

La elegancia hecha DualShock 4. Se pondrá a la venta el 29 de julio junto con la ya citada edición Crystal.

Berry Blue

El DualShock 4 más original de todos, sin duda alguna. Desde luego, no pasará desapercibido.

Wave Blue

Si el azul es el color "corporativo" de Sony, esta tonalidad le sienta como anillo al dedo al DualShock 4.

FORTNITE

Nuevos packs con contenido adicional exclusivos de PS4

Una serie de packs con consola y periféricos estarán disponibles a partir del 24 de julio, incluyendo distintos objetos cosméticos para *Fortnite* y moneda virtual. ¡Elige el tuyo!

El fenómeno *Fortnite* parece no tener ni techo ni fin. Y PS4 es el mejor lugar para disfrutarlo. Y más con estos packs que aquí te presentamos, perfectos para iniciarse o para ampliar tu colección de PlayStation.

A partir del 24 de julio llegarán a las tiendas cinco nuevos packs de edición limitada de *Fortnite*, con PS4, el mando inalámbrico Dual Shock 4 o el headser Gold Wireless, además de un código para obtener contenido exclusivo de *Fortnite*. Los packs Neo Versa de *Fortnite* te permitirán sumergirte en este battle royale, con uno de los trajes más molones, el de Neo Versa, así como con el accesorio mochilero Neo Frenzy, listo para usar. Y si prefieres adentrarte en el campo de batalla con tu propio estilo, también tendrás un montón de moneda virtual (500 o 2000 paVos, según el pack) para que te compres lo que quieras en la tienda del juego.



Pack Neo Versa con Dual Shock 4

Incluye un mando Dual Shock 4 Jet Black y un código con contenido exclusivo de *Fortnite*: el traje Neo Versa, el accesorio mochilero Neo Phrenzy y 500 paVos.



Pack Neo Versa con Headset

Trae unos headset Gold Wireless Headset y un código de contenido exclusivo de *Fortnite*: el traje Neo Versa, el accesorio mochilero Neo Phrenzy y 2000 paVos.



Pack Neo Versa de PlayStation 4 Pro de 1 TB

Incluye una consola Jet-Black PS4 Pro de 1TB, un mando Dual Shock 4 a juego y un código con el citado contenido exclusivo de *Fortnite*: el traje Neo Versa y el accesorio Neo Phrenzy 2.000 paVos.

Pack Neo Versa de PlayStation 4 de 500 GB y 2 DualShock 4

Incluye una consola de 500 GB Jet Black, dos mandos Dual Shock 4 y un código con el mismo contenido exclusivo de *Fortnite*: el traje Neo Versa, el accesorio mochilero Neo Phrenzy y 2.000 paVos.

Pack Neo Versa con PlayStation 500 GB

Incluye una consola Jet Black de 500GB, un mando DualShock 4 del mismo color y el código de contenido exclusivo de *Fortnite*: el traje Neo Versa, la mochila Neo Phrenzy y los 2.000 paVos.



ENTREVISTA A...
JERK GUSTAFSSON
PRODUCTOR EJECUTIVO DE MACHINE GAMES

"Siempre crearemos juegos que se puedan jugar en solitario"

El protagonista de nuestra entrevista no sólo es el máximo responsable de la nueva entrega de *Wolfenstein*. También tiene una larga trayectoria en la industria sueca.

Jerk Gustafsson es uno de los fundadores de Machine Games, el estudio encargado de la saga *Wolfenstein* desde 2014. Su nueva entrega, *Youngblood*, será más ambiciosa, ofrecerá más libertad de acción y estará centrada en el juego cooperativo. Tenemos tantas ganas de jugarla que hemos contactado con su máximo responsable para saber más de ella.

MachineGames e id Software han tenido mucho éxito haciendo shooters de corte "old school". ¿Por qué crees que los jugadores estaban deseando volver a esta jugabilidad?

Los shooters de la vieja escuela tienen un ritmo muy alto y transmiten peligro constante gracias un diseño que permite pocos errores. Creo que eso es bastante atractivo para los jugadores. Dado que el juego está ambientado en los 80, ese estilo "old school" encaja aún más. No es sólo la estética y la ambientación sino que también hemos tomado prestadas varias mecánicas de aquella época de los videojuegos. Sobre ellas, eso sí, hemos añadido varias capas de complejidad con características de juegos modernos, que hacen que parezca algo nuevo y único.

En cuanto a la narrativa, le dais mucha importancia al guión, las escenas cinemáticas y el desarrollo de los personajes. ¿Qué puedes decirnos sobre la historia de *Youngblood*?

Youngblood tiene lugar 19 años después de *The New Colossus*, tras expulsar a los nazis del continente americano. Desde entonces, mucho ha cambiado, pero los nazis mantienen su mano de hierro en Europa. El frente del Este es un páramo nuclear y el resto del mundo, dividido en varias facciones, lucha por controlar sus respectivas regiones. Mientras tanto, las gemelas Blazkowicz han crecido en un suburbio de Mesquite, Texas, junto a sus padres en un entorno seguro y muy lejos de los peligros nazis. Eso sí, BJ y Anya las han entrenado para luchar por sus vidas llegado el caso. Soph es una soñadora que quiere escribir novelas. Jess es más realista y le encanta salir a cazar con su padre. Cuando BJ desaparece, ambas saldrán en su busca hacia París, dispuestas a rescatar a su padre y patear algunos culos nazis por el camino.

¿Por qué habéis optado por crear una experiencia de juego cooperativa?



Starbreeze ha tenido muchos altibajos. En lo alto tenemos a *Riddick* y en lo bajo, *Syndicate*.

Antes de Machine Games, en Starbreeze

El estudio responsable de las últimas entregas de la saga *Wolfenstein* fue fundado en 2009 por ex-miembros de Starbreeze. Os descubrimos sus grandes joyas pasadas.

Aunque muchos recordaréis grandes juegos del estudio afincado en Uppsala, la realidad es que Starbreeze ha tenido una historia llena de altibajos económicos. De hecho, ahora mismo se encuentra en uno de esos bajones tras el fiasco de *Overkill's The Walking Dead*. En 2004, eso sí, lanzaron *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* en Xbox, una joya tremendamente adelantada a su tiempo en lo técnico y lo jugable que triunfó mucho más en críticas que en ventas. Luego pudimos disfrutarlo en PS3 ya que estaba incluido en su secuela, *Assault on Dark Athena*. Entre medias también pudimos disfrutar de otro juegazo, *The Darkness*, (su segunda entrega es de Digital Extremes). Tras la secuela de *Riddick*, en 2009 el estudio se partió en dos y buena parte de los mandamases fundaron Machine Games. La cosa fue aún peor cuando Starbreeze lanzó el mediocre *Syndicate* con Electronic Arts. La desbandada hacia Machine Games fue aún mayor.

Así nació Machine Games que, tras mostrar sin éxito nuevas ideas a varias editoras acabó firmando un acuerdo con Bethesda para desarrollar una nueva entrega de la saga *Wolfenstein*. Desde entonces, hemos podido disfrutar de *The New Order*, *The Old Blood* y *The New Colossus*.

Al margen de un par de intentos poco inspirados en juegos de *Riddick* y *The Darkness*, en donde pusimos todo nuestro empeño en la campaña para un jugador, realmente nunca habíamos trabajado en experiencias online hasta ahora. *Wolfenstein: Youngblood* se ha creado desde el principio con el cooperativo en mente. Es algo que, incuestionablemente, ha supuesto un desafío para el estudio y nos ha hecho aprender mucho, que era uno de los motivos por lo que decidimos hacerlo en un primer momento. También teníamos claro que queríamos una protagonista femenina después de trabajar con personajes masculinos y antihéroes durante 20 años. Una vez que decidimos que sería un cooperativo resultaba perfecto utilizar a las gemelas mostrando su transición de la adolescencia a la adultez en los primeros años de los 80. Además, es la yuxtaposición perfecta respecto a *Old Blood*, en donde viajábamos al pasado.

¿Qué ejemplos de jugabilidad cooperativa entre las gemelas puedes darnos?

Todo el combate se ha diseñado con el cooperativo en mente. Por ejemplo, cuando un jugador sufre mucho daño y empieza a desangrarse, podemos revivirlo. Otro ejemplo es el sistema de vidas compartidas, en el que ambos jugadores tienen un número de vidas que pueden utilizar. Esta última mecánica, además, es otro elemento retro que se asegura de que podamos continuar nuestra lucha y que incentiva la exploración para buscar nuevas vidas. Además, no podemos progresar sin la ayuda de nuestra hermana ya que hay puertas gigantescas que debemos abrir juntas y cierres con contraseñas que debemos generar desde otro punto del mapa.

¿Cómo ha influenciado Arkane Studios en el desarrollo y la jugabilidad de *Youngblood*?

Nuestros colegas de Arkane Lyon han estado involucrados desde el principio. Siempre suelo destacar su excelente trabajo en el diseño de niveles, pero han hecho mucho más, desde la producción, el diseño o la dirección artística hasta la programación. En general, hemos tenido una gran relación e independientemente de los proyectos que nos ocupen en un futuro seguiremos compartiendo conocimientos y experiencia entre ambos estudios. Es, de hecho, uno de los grandes beneficios de formar parte de la familia Zenimax: poder compartir y consultar a los talentosos estudios que la componen.

***Youngblood* será el primer *Wolfenstein* que nos permita completar las misiones en el orden que prefiramos. ¿Cómo habéis logrado manejar este nuevo desafío?**

Nuestra prioridad fue no resultar demasiado intrusivos con misiones lineales que pudiesen arruinar el juego cooperativo y mantener así la libertad del jugador lo más posible. El juego tiene un marco inicial básico en lo narrativo que establece el escenario y las motivaciones para el jugador, pero una vez que comienza la porción no lineal del juego (que es la principal) los jugadores son libres para explorar a su aire.

¿Cómo funcionará nuestra base en las catacumbas? ¿Podremos personalizarla?

Nuestra base se verá afectada y actualizada en función de nuestro progreso. Los personajes a los que ayudemos explorando los escenarios se trasladarán a la base y nos otorgarán nuevas misiones una vez que estén a salvo.

¿Habéis pensado en hacer un juego puramente online en el futuro?

Nos encantan las aventuras para un jugador, pero hay veces que quieres probar cosas nuevas. No se trata sólo de hacer lo que creemos que puede atraer a más jugadores sino también de crear aquello que interese y apasione a nuestro equipo. Independientemente de los juegos que hagamos en el futuro, siempre nos aseguraremos de que se puedan jugar en solitario. Es algo muy importante para nosotros.

¿Cuánta música y dirección artística "ochentera" podemos esperar en *Youngblood*?

Hemos puesto todo de nuestra parte para que la "sensación ochentera" sea constante, no sólo en el paisaje sonoro y el estilo visual sino también en el tipo de historia que contamos. Comparte ciertos aspectos con las películas de aventuras adolescentes como *Los Goonies* o las películas de Steven Spielberg. La banda sonora, creada por Martin Stig Andersen y Tom Salta y las canciones de Ross Tregenza también tienen el toque "ochentero" perfecto para transportar a los jugadores hasta aquella época, aunque sea un versión alternativa de la original.

El Pase Amigo se parece mucho al modelo de negocio de *A Way Out*. ¿Ha sido el juego de Josef Fares una inspiración?

Sí, hemos investigado su modelo antes de ofrecer esta opción a nuestros jugadores. Ambos juegos son muy distintos en su estructura ya que *Younblood* se puede jugar en solitario y los jugadores se pueden unir o marchar de nuestra partida en todo momento. Pero, como sé que ha sido para Josef y el equipo de *A Way Out*, el Pase Amigo es un gran método para permitir a los fans de *Wolfenstein* jugar gratis con un amigo.

¿Cómo se gestiona el sigilo con dos jugadores que pueden usar técnicas muy distintas?

Le hemos dado a los jugadores las herramientas para optar por el sigilo, pero ambos jugadores tendrán que organizarse para llevarlo a cabo. También hemos añadido una habilidad para cubrirnos, más armas con silenciador, ejecuciones sigilosas en supersoldados y hasta un sistema que nos recompensará por superar una determinada zona sin activar alarmas enemigas.

¿Qué puede decirnos de *Wolfenstein: Cyberpilot*? ¿Cómo crees que evolucionará PS VR?

El peso de *Cyberpilot* ha estado más en las manos de Arkane. Será una precuela que conectará con los hechos que viviremos en *Youngblood*. La Realidad Virtual tiene mucho futuro, pero al depender tanto de la tecnología y el hardware, creo que aún llevará un tiempo antes de que el medio alcance una audiencia "mainstream". Para mí, personalmente, el factor de confort es muy importante, no sólo a la hora de acceder con los mínimos requisitos de hardware sino también para ser capaz de jugar durante sesiones de juego más prolongadas y, sobre todo, eliminar los molestos mareos.

"El Pase Amigo (incluido en la edición Deluxe en formato físico) es un gran método para permitir a los fans de *Wolfenstein* jugar gratis con un amigo a *Youngblood*, tal y como sucedía en *A Way Out*, de Josef Fares".

La desaparición del formato físico



Borja Abadie
@BorjaAbadie

Me gustan los juegos digitales. En esta última generación me he acostumbrado definitivamente a comprar en formato digital, a no levantarme para cambiar de juego y, sobre todo, a no perder el disco de alguno de ellos al guardarlo en la caja que no corresponde. Sí, aún no encuentro mi *WipEout* de PS4. Maldigo mi suerte. La posibilidad de poder compartir mi colección digital de juegos con un amigo, y viceversa aunque no funcione tanto en esa dirección, me parece una ventaja competitiva demasiado bestial como para aferrarme al formato físico.

Prestar juegos en formato físico puede parecer similar, pero nada más lejos. Con una única copia digital puedo jugar al mismo tiempo con un colega en un juego online, algo que no me permite una copia física de un juego. En cualquier caso no se trata ya de mis preferencias personales sino de la tendencia del mercado. En 2009 el 80 por ciento de las ventas provenían del formato físico. En 2017 la tendencia se invirtió, con las ventas digitales en el 80 por ciento. Son datos de hace dos años y de EE.UU., pero siempre que hablo con las compañías editoras de nuestro país me comentan cifras muy similares en nuestro territorio. La llegada de Google Stadia, que se centrará en el juego por streaming nos muestra un presente, y sobre todo un futuro, que por mucho que a algunos no nos guste, parece el camino más lógico a seguir por la industria. Las ventajas para los usuarios son muchas, como cargar un juego en cinco segundos o eliminar la necesidad de renovar nuestra consola con nuevas versiones como PS4 Pro para obtener la mayor calidad gráfica. Las ventajas para las compañías de hardware y software también son numerosas, pero esas me importan muy poco. Microsoft también está siguiendo un camino similar. Ya ha lanzado una consolas ouramente digital sin unidad de disco y prepara su plataforma de streaming en la nube para el futuro cercano, además de ofrecer la suscripción Game Pass que no me cansaré de reclamar en consolas PlayStation. Sin embargo Sony se muestra algo más reacia y sigue sin dar su brazo a torcer en este sentido, sin lanzar una suscripción del estilo de Netflix o Game Pass y manteniendo la unidad de disco en todas sus consolas, incluso PS5 Es extraño, porque fueron ellos mismos los que se negaron a incluir un lector Blu-Ray 4K en PS4 Pro alegando que el futuro estaba en el streaming y no en el formato físico.

EL MAYOR PROBLEMA QUE LE VEO A UN FUTURO SÓLO DIGITAL ES CEDERLE MI COLECCIÓN DE JUEGOS A UNA EMPRESA, EN LUGAR DE A MI ESTANTERÍA.



Vender consolas no hace rica a ninguna compañía. Hemos oído decenas de veces Sony perdía mucho dinero con cada unidad de PS3 vendida y que apenas sufragaba los costes con PS4. El futuro tiene toda la pinta de ser online. Hoy por hoy las conexiones no permiten, salvo que projectXcloud de Xbox o Stadia lo desmientan en los próximos meses, un streaming de juegos AAA sin lag de ningún tipo. Pero que no os quepa la menor duda: ese momento está mas cerca que lejos. Entonces sí que no habrá vuelta atrás. Yo me sigo comprando mis juegos favoritos en formato físico, aunque la mayor parte de mi colección sea digital. Y sí, no estoy ciego y soy capaz de ver los contratiempos de un futuro exclusivamente digital. Las caídas de un servidor nos impedirían jugar, como sucede a veces con las caídas de WhatsApp, Twitter o Instagram. El problema que más me preocupa, sin embargo, es el de ceder el control de nuestra colección de juegos a una empresa en lugar de a nuestra estantería. Son muchos los casos de juegos que desparecen de las tiendas digitales por motivos como que venzan sus licencias musicales. ¿Qué sucede entonces con los compradores? ¿Se les proporcionará una copia física para que sigan jugando a su aire o se les dejará en la estacada? La respuesta es clara, ¿no? No quiero ser pesimista, ya he dicho que me va eso de los juegos digitales, pero creo que las compañías ti enen mucho margen de mejora en este sentido y no quiero un mundo exclusivamente digital.

Bloodstained: El "tapado" del año


Bruno Sol
@YeOldeNemesis

Antes de nada, tengo que sincerarme: no albergaba demasiadas esperanzas hacia *Bloodstained: Ritual of the Night.* Después de lo que pasó con Keiji Inafune y su mediocre *Mighty No. 9,* me olía algo parecido con Koji Igarashi y su nuevo "metroidvania". El talento de ambos es indiscutible y ha quedado patente en un sinfín de joyas a lo largo de las últimas décadas, pero no es lo mismo crear un videojuego dentro de una compañía del calibre de Capcom o Konami, rodeados de un equipo igualmente experimentado, que lanzarse a la aventura con un Kickstarter. Pero donde Inafune fracasó estrepitosamente, Igarashi ha triunfado, devolviéndonos las mismas sensaciones que vivimos en su día con *Symphony of the Night.*

Tampoco es que se haya arriesgado demasiado en cuanto al concepto de juego: ha hecho exactamente lo que pedían los fans. Al milímetro. Y desde luego, a nivel técnico se nota que no ha contado con los mismos medios de los que gozaba en Konami, a pesar de la millonada recaudada en el "crowdfunding" del juego (más de 5 millones de dólares) y la participación de gente tan notable como WayForward. Pero llegas a perdonarle las ralentizaciones o un diseño más que mejorable en algunos enemigos. *Bloodstained: Ritual of the Night* es una gozada. Es como volver a casa de tus padres en Navidad. Una experiencia tan familiar como cálida.

Pero lo que realmente me ha fascinado del juego es la reacción de los jugadores tras los primeros días de su lanzamiento. 505 Games (su distribuidora) y ArtPlay (la compañía de Igarashi) fueron más allá del típico embargo de prensa: se prohibió distribuir el juego a los medios hasta el mismo día del lanzamiento, para que nadie lo analizara antes de que se le incorpora el parche del Día 1. Esto hizo que las "reviews" tardasen en publicarse unos cuantos días, lo que proporcionó a los jugadores una experiencia totalmente "virgen".

Esta decisión, unida a la propia naturaleza del juego, en el que podemos encontrar un considerable número de secretos y sorpresas, provocó que, durante unos días, volviésemos a finales de la década de los 90. La gente acudía a webs como la venerable GameFaqs a preguntar cosas a otros usuarios, a compartir los secretos que habían encontrado... en definitiva, a volver a los inolvidables tiempos de *Castlevania: Symphony of the Night.*

POR UNOS DÍAS VOLVÍ A SENTIRME COMO EN LOS TIEMPOS DE LA PRIMERA PLAYSTATION.

Por supuesto, YouTube no tardó demasiado en llenarse de "longplays", pero incluso las redes sociales (al menos en lo referente a mi experiencia, porque sigo a buena gente) parecieron olvidar por unos días el concepto del "spoiler". Como mucho se daban consejos del tipo "siéntate en todas las sillas que veas" o "lee bien la descripción de los objetos". Por unos días, volví a sentirme como en los tiempos de la primera PlayStation, encadenando descubrimientos alucinantes con interminables paseos por el castillo, sin lograr encontrar la manera de acceder a nuevas zonas. Y lo disfruté como un chiquillo.

En estos tiempos, donde devoramos los videojuegos a velocidad de crucero y enseguida los dejamos aparcados en la estantería, la experiencia que me ha proporcionado *Bloodstained* ha sido sencillamente mágica. Debo agradecérselo a Igarashi, pero sobre todo a una combinación de factores externos que se han alineado para resucitar algo que ya creía perdido para siempre.

Quizás el problema sea el exceso de información con el que nos bombardean los medios, o el empeño de las compañías por destripar cada elemento de sus juegos antes de ponerlos en las tiendas. Afortunadamente, con *Bloodstained: Ritual of the Night* no ha sucedido así. Ojalá cundiera el ejemplo.



Final Fantasy VII Remake introducirá cambios notables, como los combates en tiempo real.

El acabado gráfico promete ser alucinante. Ojo a las expresiones faciales.

Hemos tenido que esperar 22 años desde su salida en PSone y cuatro años desde que se anunciara en el E3 2015 para verlo en acción. Sin embargo, la espera más insoportable es la que nos queda por delante ahora que sabemos que tiene esta pintaza.

PS4 | SQUARE ENIX | ROL | 3 DE MARZO

El gran triunfador del pasado E3, con permiso de *Cyberpunk 2077*, fue el largamente esperado remake de *Final Fantasy VII*. Eso, al menos, dicen los premios de la crítica, que lo han nombrado mejor juego de la feria, mejor juego de consola y mejor RPG.

El desarrollo de *Final Fantasy VII Remake*, como mandan los cánones de la saga, ha sido bastante accidentado. En 2015 se anunció que los encargados de realizarlo serían CyberConnect2, el estudio responsable de las adaptaciones de *Naruto* o *.hack* al mundo del videojuego. Sin embargo, en 2017 decidieron trasladar el desarrollo a un estudio interno para, en palabras de la propia Square: "controlar la calidad y el calendario de entregas". Sea como fuere, el caso es que el remake es ya una realidad y lo que hemos visto nos ha dejado completamente ilusionados. Como sabéis, el juego llegará en varios episodios. Square aún no ha confirmado cuántos serán, lo que no deja de ser bastante llamativo. El primero, eso sí, saldrá a la venta el próximo 3 de marzo e incluirá toda la sección de Midgar. Su duración, sin embargo, será muy superior a la del juego original, ya que Square quiere expandir la historia y profundizar tanto en



AVALANCHA DE HÉROES

Nuestro equipo irá creciendo a medida que avancemos en nuestra aventura. Aquí repasamos la bio de los cuatro primeros miembros.

Tifa

Es la amiga de la infancia de Cloud. Después de años sin verse, ambos se encuentran en Midgar y ella le convence para que se una a Avalancha (el grupo ecoterrorista del que forma parte) tras contarle cómo Shinra destruyó su ciudad natal, Nibelheim. Es tímida, empática y actúa como una especie de madre para el resto del grupo. Durante los combates, despliega sus habilidades de artes marciales y golpea con patadas y nudillos.

Barret

El líder de Avalancha tiene un humor de perros y a veces resulta demasiado agresivo. Sin embargo, es todo un padrazo (pudimos ver a su hija Marlene en el tráiler junto a Tifa) y tiene un gran corazón. Perdió la mano derecha durante la destrucción de su pueblo y en su lugar se ha implantado una ametralladora gatling con la que puede disparar a enemigos desde amplias distancias. Sus metáforas sobre trenes son muy profundas y seguro que encandilarían a Sheldon.

Aerith

Criada en los suburbios de Midgar, esta bella joven es la última superviviente de los Cetra, una raza ancestral que tiene un contacto muy especial con la naturaleza y grandes dotes para el uso de la magia. Desde que conoce a Cloud, surge la chispa, así que decide unirse al grupo para ayudarle en todo lo posible. Su función durante las batallas es principalmente la de sanadora, aunque también lanza otros hechizos defensivos que protegen al grupo frente a sus rivales.

Cloud

El protagonista principal de *FF VII* es uno de los personajes que más evoluciona a lo largo de nuestra aventura. Al principio es un tipo arrogante y oscuro ya que formó parte de Soldier, un grupo de guerreros de élite de la malvada compañía Shinra. Avalancha lo contrata como mercenario a sueldo, aunque Cloud va poco a poco dejando a un lado sus intereses económicos para centrarse de lleno en salvar el planeta. En las batallas hace gala de su mítico espadón, dispone de unas estadísticas de lo más equilibradas (con la fuerza como gran ventaja) y sus límites son los más poderosos de todo el juego.

EDICIONES FINALES

Una aventura de este calibre no podía llegar a nuestra consola sin unas ediciones especiales que traten de hacer justicia a la leyenda del juego original. Id ahorrando hasta marzo, porque estas ediciones merecerán la pena.



Edición Deluxe

Esta edición de lujo incluirá el juego en dos discos Blu-ray, una caja metálica con el arte de Sephiroth, un libro de arte de tapa dura, la banda sonora en disco y dos nuevas invocaciones, la de Chocobito y la de Cactilio. Será exclusiva de las tiendas Game y costará 89,99€. ¿Quién podría resistirse a invocar a esos dos bichos?





La espada mortal de Cloud tendrá este aspecto tan alucinante en el remake de *FF VII*.



Los pechos de Tifa han sido objeto de debate. Sí, así de mal está la gente.



Barret, el líder del grupo Avalancha, será uno de los amigos más fieles de Cloud.

Sephiroth será el antagonista principal del juego junto a Jenova.



los personajes como en las vicisitudes de la propia ciudad. De hecho, el juego ocupara dos discos Blu-ray y, según sus creadores, tendrá una duración similar a la de cualquier juego principal de la saga, como *Final Fantasy XIII*. ¡Espectacular! Square Enix, además, ha comentado que muy probablemente el desarrollo de los siguientes episodios del remake tengan un tiempo de desarrollo más corto gracias al trabajo realizado para este primer capítulo. ¡Eso esperamos! Lo que también está claro es que el juego completo, con todos sus episodios, se lanzará en la nueva generación de consolas. Tal y como el presidente de la compañía comentó: "creo que este remake se podrá jugar en ambas generaciones de consolas". Vamos, que el primer episodio saldrá en PS4 en marzo y más adelante en PS5. Lo que no queda claro es si el resto de episodios también aparecerán en la actual consola de Sony o si ya serán exclusivos de la nueva generación de PlayStation.

> **Los combates mezclarán la acción de las batallas en tiempo real con las virtudes estratégicas de las peleas por turnos gracias a un sistema de lucha híbrido.**

Los combates estarán plagados de novedades la mar de ilusionantes. Lo más impactante, claro, será el paso de los combates por turnos a las peleas en tiempo real. Sin embargo, como podéis leer con más detalle en las próximas páginas, el sistema mezclará los ataques de un juego de acción con el mítico Active Time Battle, que nos permitirá ralentizar la acción para escoger las acciones de nuestros personajes como en el clásico de 1997. Así, disfrutaremos de la espectacularidad de las batallas en tiempo real, pero también de las virtudes estratégicas de los combates por turnos. Teniendo en cuenta el carácter 3D de las batallas, también agradeceremos mucho la posibilidad de bloquear objetivos para que la cámara siga al enemigo al que queramos golpear. Hay cosas, claro, que no cambiarán, como el rellenar nuestra barra de límite (la que nos permite realizar las técnicas más dañinas de cada uno de nuestros personajes) al recibir daño, por ejemplo. El límite Bravura del juego original ahora será una habilidad normal que podremos activar al rellenar la barra de ATB. Sin embargo, el Corte Cruzado (que pudimos ver en el tráiler durante la batalla con el escorpión) sí que seguirá siendo un



Edición 1st Class

Esta bestialidad llegará con todos los contenidos de la edición Deluxe, la invocación de Carbuncle y, sobre todo, una espectacular figura de Cloud y su moto Hardy-Daytona creada por Play Arts Kai. Costará 299,99 €.



Aerith, o Aeris para los amigos, será uno de los personajes clave del juego.



Las batallas prometen ser más largas y nos obligarán a descubrir los puntos débiles de los rivales.









límite. Barret, por su parte, contaba con un límite en la demo, llamado "Fire in the hole" y que vendría a sustituir a su clásico Gran Tiro. Conviene aclarar, ya de paso, que las habilidades del ATB gastarán una o dos secciones de la barra en función de su potencia. Usar un objeto, lanzar un hechizo normal o usar las habilidades más sencillas costará una sección de la barra ATB, por ejemplo. Además, acciones como esquivar, bloquear o usar ataques normales no consumirá ni un ápice de la barra.

Podremos cambiar de personaje durante las batallas en cualquier momento. Esto no sólo aportará variedad, sino que también será clave para salir victoriosos.

Cada personaje contará con habilidades únicas, al margen de las disponibles en su menú de acciones. Así, pulsando el botón triángulo, Cloud pasará del "operator mode" al "punisher mode". El primero es el modo por defecto y el segundo disminuye la velocidad, pero aumenta el daño de nuestros ataques. Barret, por su parte, realizará un disparo sobrecargado al pulsar triángulo. El cambio entre los distintos miembros del equipo será fundamental durante las batallas. Así, nos tocará explotar las fortalezas de cada uno de ellos para despachar a los enemigos con más soltura, especialmente durante las peleas con jefes finales. La exploración, aunque es un tema del que aún no se ha desvelado gran cosa de forma oficial, cambiará muchísimo al dar el salto a un entorno en 3D y sólo podremos hacerla, o al menos así »

EPISODIO EN MIDGAR

***FF VII Remake* llegará en episodios.** La propia Square Enix aún no sabe cuántos terminarán conformando esta gigantesca aventura, pero lo que han dejado claro es que el primero, el que llegará en marzo de 2020, abarcará sólo la ciudad de Midgar. Aquella sección del juego original duraba entre seis y ocho horas, pero en el "remake" se expandirá tanto que la compañía nipona lo considera un juego completo que, además, se podrá jugar de forma completamente independiente. Tanto es así, que ocupará dos discos Blu-ray.

Los más veteranos del sector recordarán buena parte de lo que acontecía en Midgar, pero vamos a repasar algunos momentos clave que, a buen seguro, estarán presentes en este "remake". En los distintos tráilers ya hemos podido ver cómo nuestro héroe, Cloud, conoce a los miembros de Avalancha. Juntos, destruirán el reactor Mako tras derrotar al gigantesco Guardia Escorpión. Tras escapar en tren, iremos a por el segundo reactor, aunque las cosas no saldrán tal y como las teníamos planeadas. Aquí es cuando Aerith se unirá definitivamente al equipo, o viceversa, y nos encaminaremos al Mercado Muro. Aunque hubo mucho debate sobre si recrear o no la escena en la que Cloud se viste de mujer para acceder al burdel Honey Bee, lo cierto es que el propio Tetsuya Nomura, director del juego, ha confirmado que sí que podremos disfrutar de esta divertida secuencia. Eso sí, parece que harán algunos cambios para adaptarla a los tiempos que corren y que no resulte ofensiva para ningún colectivo. Lógico.

Otro de los cambios que más nos ha llamado la atención, no confirmado de forma oficial, es que durante la huida final de Midgar en moto, Wedge, Biggs y Jessie están presentes junto a Cloud cuando no deberían estarlo. Quizás se trate de una escena adicional no presente en el juego original, pero por soñar que no quede.





Aerith será la sanadora del grupo, aunque también podrá utilizar hechizos ofensivos.

COMBATIENDO A SHINRA

Las batallas en tiempo real serán uno de los cambios más significativos de este nuevo remake. Durante los combates, podemos atacar, bloquear y esquivar como en cualquier otro juego de acción o en el mismo *FF XV*. Sin embargo, el sistema aquí será híbrido, ya que también podremos disfrutar de las bondades del mítico Active Time Battle, que nos permitirá escoger nuestra siguiente acción como en un juego de rol por turnos.

Así, golpearemos a nuestros enemigos con el botón cuadrado, lo que irá rellenando la barra del ATB, que luego podremos activar para ralentizar la acción y así darnos tiempo para escoger qué habilidad queremos usar a continuación. Lo mejor es que, además, podremos alternar el control entre los distintos miembros del grupo en cualquier momento para aprovechar sus puntos fuertes e incluso coordinar las habilidades de todos ellos si tienen su barra ATB rellenada.

De esta forma los combates adquirirán un componente táctico realmente apasionante. No bastará con aporrear los botones como en un "hack and slash", sino que tendremos que planificar nuestras acciones con mucho tino, especialmente durante las batallas contra los jefes finales. Además, también podremos asignar atajos a nuestras habilidades favoritas para no tener que pausar la acción de forma tan frecuente si no lo queremos.

Otro detalle muy interesante es que los enemigos contarán con una barra de "staggered", algo así como un modo aturdimiento, en el que se verán inmersos si les golpeamos de forma frecuente y, sobre todo, si conseguimos atacar sus puntos flacos y explotamos sus debilidades elementales. Una vez aturdidos, y durante un tiempo limitado, obtendremos un multiplicador de daño que será esencial para acabar con los rivales más duros. Es un sistema, todo sea dicho, heredado de *Final Fantasy XIII* y que funcionaba a las mil maravillas.









Secundarios como Jessie verán aumentar su protagonismo.

era en la demo, con Cloud. En las batallas, como decíamos, podremos controlar a cualquier miembro de nuestro grupo. El sistema de materia seguirá siendo uno de los ejes de las batallas. Se trata de unas esferas de poder que podemos acoplar en nuestras piezas de equipo para modificar y amplificar su funcionamiento. También sirven para lanzar las distintas magias. Square Enix, además, ha confirmado que el sistema permanecerá intacto en su esencia, pero algunas materias serán eliminadas para añadir otras nuevas. Y ojo, porque el nivel de detalle será tan alto que podremos ver las materias equipadas en las armas de nuestros personajes. Los escenarios, por supuesto, estarán repletos de secretos y cofres ocultos y esperamos que el diseño de niveles también se adapte a los tiempos que corren para ofrecernos caminos alternativos y ofrecer más libertad de exploración que el juego original.

> **La historia profundizará tanto en personajes conocidos y otros que no contaban con tanto protagonismo como en el trasfondo de la propia ciudad de Midgar.**

La historia también tendrá mejoras realmente importantes. No se trata de cambiar los acontecimientos del juego original sino de profundizar en cada uno de los personajes que conocimos en su día. Las mejoras tecnológicas no sólo permitirán que nuestros queridos héroes tengan voces, también serán más humanos gracias a las expresiones faciales. El papel de alguno de ellos, además, se verá



La ambientación ciberpunk se dejará ver en detalles como la brutal prótesis de Barret.

La historia nos hará revivir momentos inolvidables y trágicos.

Tifa por fin se dejó ver en la demo del E3. Su fuerte serán los puñetazos y las patadas.

incrementado, como Jessie, una de las miembros de Avalancha, que mostrará un cierto interés romántico en Cloud y de la que conoceremos más su pasado y motivaciones. Otro elemento que esperamos que mejore en este remake, pese a la nostalgia del "allévoy" es la traducción a nuestro idioma. Llegará con voces en inglés y textos en nuestro idioma, por cierto. Aún nos quedan montones de incógnitas por resolver sobre este remake de *Final Fantasy VII* como saber cuándo llegarán y cuántos episodios conformarán la obra, cómo funcionará el sistema de niveles teniendo en cuenta que cada episodio promete tener la duración de un juego completo de la saga o si los nuevos episodios se podrán jugar o no en PS4, entre otras muchas dudas. Como buenos fans de la saga, y más de esta séptima entrega, éramos muy escépticos con algunas cuestiones de este remake. Sigue sin gustarnos demasiado su carácter episódico, pero todo lo que hemos visto hasta ahoram tanto a nivel jugable como técnico, tiene un aspecto realmente prometedor. Si Square Enix cumple la promesa de ofrecer episodios que se asemejen a juegos completos de la saga y las nuevas informaciones que vayan surgiendo sobre este primer capítulo son tan geniales como las que se han desvelado hasta el momento puede que estemos, por fin, ante el regreso de la Fantasía Final como mejor JRPG.

Si los nuevos datos que se vayan desvelando son tan ilusionantes como los ya conocidos, estaremos ante el regreso de la Fantasía Final como mejor JRPG.

El mejor momento para disfrutar de PlayStation VR

A unos meses de cumplir tres años, el dispositivo de realidad virtual de Sony ha demostrado ser mucho más que un costoso "gadget" en el que no sólo disfrutamos de "experiencias", sino de juegos, juegos y más juegos.



Trover Saves the Universe

SQUANCH GAMES | YA DISPONIBLE | 29,99€

Glorkon, un pájaro monstruoso, ha secuestrado a tus perros, ¡y los va a usar para destruir el universo! Es por esto que tienes que aliarte con Trover, un monstruito morado sin ojos un tanto perezoso. Solamente permaneciendo juntos y trabajando en equipo podréis salvar al mundo de está esperpéntica y descabellada aventura de Justin Roland, creador de Rick y Morty. Su disparatada historia está salpicada de combates mamporreros, plataformeo clásico, puzles un tanto locos y elecciones moralmente cuestionables. Pero pese a todas estás mecánicas, realmente bien trabajadas, lo más destacado del título es su sentido del humor. Es por esto, que es importante saber que el tono del juego es algo adulto ya que está plagado de insultos, referencias a drogas, sangre, gore y violencia... lo habitual tratándose de Mr. Roland.



Wolfenstein: Cyberpilot

BETHESDA | 26 DE JULIO | 19,99€

Como hacker al servicio de la Resistencia, tu misión es adueñarte de la poderosa maquinaria de guerra nazi para poder acabar con el bando fascista en la capital francesa. En *Wolfenstein: Cyberpilot* tomamos el control de un Panzerhund, entre otros muchos vehículos de guerra, con los que sembramos el caos en las calles convirtiéndonos en la pesadilla de nuestros enemigos. Arrolla, acribilla y quémalo todo mientras te abres paso por la ciudad de las luces y dejas un rastro de cadáveres nazis. Si a esta atractiva premisa le sumamos un excelente acabado audiovisual, con las tracas y artificios a los que nos tiene acostumbrados esta serie, y una inmersión total gracias a PS VR, el resultado es todo un imprescindible.



Honor and Duty D-Day: All Out War ED

STRANGE GAMES STUDIOS | YA DISP. | 8,99€

En este FPS, que tiene lugar el día D de la II Guerra Mundial, nos enfrentamos a otros 31 jugadores en los modos: Team Death Match, Dominación y Battle Royal. Su estética "low poly" y sus grandes mapas son sus claves.

El interés de Sony por la realidad virtual se remonta a los años 90, dando como resultado Glasstron: un visor 3D portátil lanzado en 1996, compatible con contenido multimedia y algunos juegos. Otra fecha importante en esta travesía es 2009, año en el que lanzan el control de movimiento PlayStation Move. Aunque Sony desarrolló este producto como complemento del PlayStation Eye de PS3, su diseño se hizo con la futura PlayStation VR en mente. Prueba de ello es que, pese a tener una década a sus espaldas, sigue siendo el estándar de control de movimiento en PS4.

Con el estreno de PS VR en 2015, Sony apostó por estar a la vanguardia de esta tecnología poniendo a la venta el único visor de realidad virtual compatible para consolas de la presente generación. Surgieron muchas dudas sobre las capacidades técnicas del producto y su potencial para ejecutar títulos de calidad, pero estamos en 2019, y la evolución del periférico ha sido espectacular. Su catálogo de juegos es tan copioso como variado, repleto de títulos únicos que se atreven a experimentar con innovadoras mecánicas y conceptos jugables. Por el camino han aparecido periféricos que complementan a las gafas de realidad virtual de Sony: El PS VR Aim Controller simula la forma de un rifle en nuestras manos, y el reciente 3dRudder, un controlador de movimiento que manejamos con nuestros pies, mejora considerablemente el control del desplazamiento del personaje. El apoyo de Sony a PS VR está siendo absoluto y, a tenor del increíble catálogo que están construyendo, todo apunta a que esto es solo el principio.







Vacation Simulator

OWLCHEMY LABS | YA DISPONIBLE | 32,99€

De la mano de los creadores del desternillante *Job Simulator*, estamos ante un nuevo episodio de la serie en el que después de trabajar duro, uno debe centrarse en descansar. Es por esto que el juego nos transporta a isla Vacaciones, un lugar repleto de actividades lúdicas tan divertidas como surrealistas. Esculpir hielo, cultivar nuestro propio huerto, hacer castillos de arena... y por supuesto, aquí todos los gustos han sido tenidos en cuenta. Puedes disfrutar de tus vacaciones tanto en la playa, como en la montaña o, si lo prefieres, el bosque. Sin duda un juego más que recomendable en estas fechas en las que, los que no podamos disfrutar de unas vacaciones reales, podamos hacerlo al menos de manera virtual.



CoolPaintr VR

WILDBIT STUDIOS | YA DISPONIBLE | 19,99€

Imagina estar en un entorno virtual en el que poder pintar a mano lienzos tridimensionales a todo color y de cualquier escala, eso es *CoolPaintr VR*. Crea tus obras de cero o descarga proyectos de otros usuarios y modifícalos a tu antojo. El límite es tu imaginación.





The Station

GUNSTAR STUDIO | YA DISPONIBLE | 15,99€

Desarrollado por veteranos de la industria (*Destiny*, *BioShock Infinite*...), estamos ante un título en el que encarnamos a un detective que debe esclarecer unos extraños sucesos en una estación espacial dedicada a investigar una misteriosa civilización alienígena.



Sairento VR

SWAG SOFT HOLDINGS | YA DISP. | 39,99€

Como miembro de un clan secreto entrenado en las artes marciales, te esperan montones de enfrentamientos con katanas, arcos y armas de fuego, en los que el "gore" y el frenetismo son el denominador común. Todo esto, acompañado de una estética "cyberpunk".



Ghost Giant

ZOINK! | YA DISPONIBLE | 24,99€

A veces, cuando uno atraviesa por un mal momento, no necesita más que una mano amiga para superarlo. En esta cautivadora historia, el pequeño gato Louis está viviendo uno de esos terribles baches. Afortunadamente, aquí entra en escena el jugador, en forma de fantasma gigante, cuyo propósito será ayudar a este simpático e inocente joven en todo lo que necesite. La bonita relación que se forja entre ambos, el excelente nivel artístico que derrocha cada nivel y unos puzles sencillos, pero realmente originales, son las claves de este breve, entrañable y profundo relato. Un título que, a pesar de su ritmo pausado, atrapa desde el primer instante y resulta una experiencia de lo más recomendable para toda la familia.



Medusa and Her Lover

SHIP OF EYLN | YA DISPONIBLE | 23,99€

Medusa sufre la maldición de convertir en piedra a todo ser al que mira. Gaios la acompaña y ayuda, y su único objetivo es encontrar una cura para su amada. El título se puede jugar tanto en solitario, como en cooperativo local.



Catan VR

EXPERIMENT 7 | YA DISPONIBLE | 14,99€

El mítico juego de tablero se adapta a la realidad virtual, contando con el apoyo de Klaus Teuber, creador del original. Elige un avatar, enfréntate a la IA o contra a jugadores de todo el mundo en entornos personalizables, mientras la isla de Catan cobra vida ante tus ojos.



Observation

NO CODE | YA DISPONIBLE | 24,99€

La doctora Emma Fisher recupera el conocimiento después de un extraño "accidente" en la estación espacial donde se encuentra. Aturdida y confusa, emprende una complicada lucha por su supervivencia mientras busca respuestas que puedan esclarecer lo sucedido. Su épica odisea espacial es el eje de esta historia, pero ella no es la protagonista. El jugador adopta el rol de S.A.M. (Systems and Administration Maintenance), ni más ni menos que la inteligencia artificial que da soporte a la estación espacial. Esto hace que además de una trama singular, la jugabilidad de este título sea realmente peculiar, dándonos acceso a interactuar con las cámaras de seguridad, ordenadores, herramientas, interruptores y demás artilugios ¿Alguien recuerda a HAL 9000?





QuiVR

BLUETEAK | YA DISPONIBLE | 23,99€

Arco y flecha en mano, nuestra misión en QuiVR es mantener a raya a abundantes hordas de enemigos mientras protegemos nuestra fortaleza, en solitario o en compañía de tres amigos. Además de sus excelentes físicas, cada semana el juego recibe un mapa nuevo.



Luna

FUNOMENA GAMES | YA DISPONIBLE | 14,99€

Resuelve puzles estelares y devuelve la vida a preciosos mundos musicales en miniatura. En este cuento interactivo descubrirás exuberantes criaturas mientras ayudas a un pájaro a reunir fragmentos lunares y a encontrar el camino de vuelta a su hogar.

Los que no te puedes perder

DURANTE ESTOS CASI TRES AÑOS de vida, se han lanzado grandes juegos para PS VR. Sean cuales sean tus gustos o preferencias, estos siete títulos son absolutamente imprescindibles.



Tetris Effect

RESONAIR | YA DISPONIBLE | 39,99€

***Tetris* es un título atemporal que,** a día de hoy, puede presumir de ser el segundo juego más vendido de la historia. La irrupción de este fenómeno en la realidad virtual ha sido inmejorable. La apuesta audiovisual de *Tetris Effect* es preciosista e impactante, y sus modos de juego son realmente originales.



Blood & Truth

LONDON STUDIO | YA DISPONIBLE | 39,99€

Seguro que has visto muchas películas de acción repletas de disparos, explosiones, persecuciones y locos giros de guion. *Blood & Truth* consigue que vivas esa experiencia desde dentro, de la manera más inmersiva que se ha logrado hasta el momento. Prepárate para una aventura tan frenética como divertida.



Astro Bot

SONY JAPAN STUDIO | YA DISPONIBLE | 39,99€

Este adorable y original título se convirtió rápidamente en uno de los mejores exponentes del catálogo de realidad virtual. Esto fue debido al mimo y detalle de sus escenarios y a su maestría a la hora de sacar partido al potencial de periférico de Sony. Sin duda, una de las mejores opciones para disfrutar en familia.



Mini-Mech Mayhem

FUTURLAD LIMITED | YA DISPONIBLE | 19,99€

Divertido y original juego de tablero, con mucho sentido del humor, en el que la estrategia es accesible pero profunda. Se puede jugar solo, pero resulta más satisfactorio en su modo multijugador de hasta cuatro jugadores.





Everybody's Golf™ VR

CLAP HANZ | YA DISPONIBLE | 29,99€

***Everybody's Golf* es una de esas sagas** que encajan a la perfección en PlayStation VR. Su colorista y simpática estética es tan resultona como técnicamente poco exigente. Su equilibrio ideal entre simulador y arcade se ve acentuado por la accesibilidad e inmersión de los controles de movimiento. Su perfecta curva de dificultad, atenuada por numerosos modificadores con los que personalizar la partida, hace de este título una experiencia divertida y satisfactoria para toda la familia. La excelente respuesta de los controles, especialmente si jugamos con PS Move, le convierten en el mejor título deportivo para las gafas de realidad virtual de Sony hasta la fecha. Quizá anda corto de contenido, pero su indudable rejugabilidad subsana en gran parte el único defecto de bulto de este notable juego.



Home Sweet Home

YGGDRAZIL GROUP | YA DISPONIBLE | 29,99€

Tim despierta en un extraño edificio siendo perseguido por un espíritu hostil. Su mujer ha desaparecido y, para sobrevivir a la extraña pesadilla en la que se ve envuelto, tendrá que resolver complejos puzles con mucho sigilo.



Five Nights at Freddy's VR: Help Wanted

SCOTT CAWTHON | YA DISPONIBLE | 29,99€

La exitosa franquicia *Five Nights at Freddy's* debuta en la realidad virtual con esta terrorífica recopilación que nos hace saltar del sofá una y otra vez.



Jupiter & Mars

TIGERTRON | YA DISPONIBLE | 24,99€

Los niveles del mar han subido debido a la fusión de los casquetes polares y el cambio climático. En esta preciosa aventura, una raza de ballenas conocida como Los Ancianos reclutan a Júpiter y Marte para combatir a unas máquinas que amenazan la vida marina.



Immortal Legacy: The Jade Cipher

VIVA GAMES | YA DISPONIBLE | 19,99€

Este extravagante y frenético juego de acción te transporta a una temible isla de pesadilla, repleta de despiadados enemigos y seres misteriosos.



Falcon Age

OUTER LOOP GAMES | YA DISPONIBLE | 19,99€

Caza, recolecta y lucha junto a tu halcón para salvar al mundo de una poderosa empresa de droides. Una emotiva aventura en la que estrecharemos lazos con nuestro ovíparo amigo, mientras descubrimos la verdad sobre el misterioso pasado de nuestra familia.



Intruders: Hide and Seek

TESSERA STUDIOS | YA DISPONIBLE | 19,99€

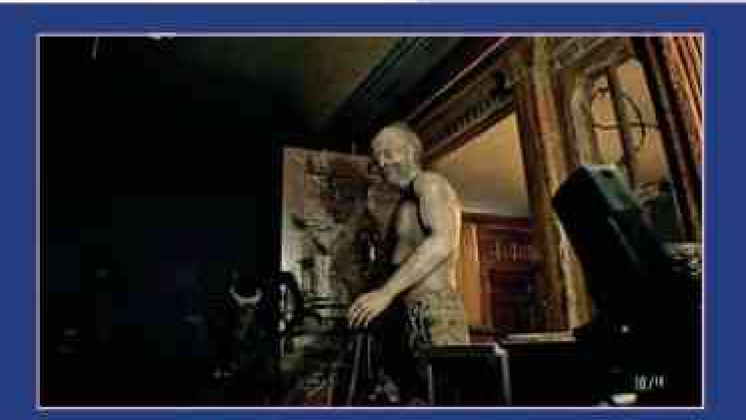
Que tres psicópatas invadan tu casa en plena noche es una experiencia horrible, pero si además tienes 13 años y eres la única esperanza de supervivencia de tu familia, la cosa se pone aun peor. Sigilo y misterio "made in Spain".



Borderlands 2 VR

GEARBOX | YA DISPONIBLE | 49,99€

Disfrutar de un mundo abierto tan carismático y divertido como el de *Borderlands 2* con el periférico de realidad virtual de Sony es una auténtica pasada, y la demostración de que esta tecnología puede con todo tipo de juegos.



Resident Evil 7

CAPCOM | YA DISPONIBLE | 19,99€

Cuando se anunció que la séptima entrega de la saga *Resident Evil* sería jugable de cabo a rabo con PlayStation VR, los amantes del horror y la realidad virtual vivieron un sueño cumplido. Si ya el juego de por sí es realmente. terrorífico, la experiencia a través del dispositivo de realidad virtual alcanza otro nivel.



Farpoint

IMPULSE GEAR | YA DISPONIBLE | 19,99€

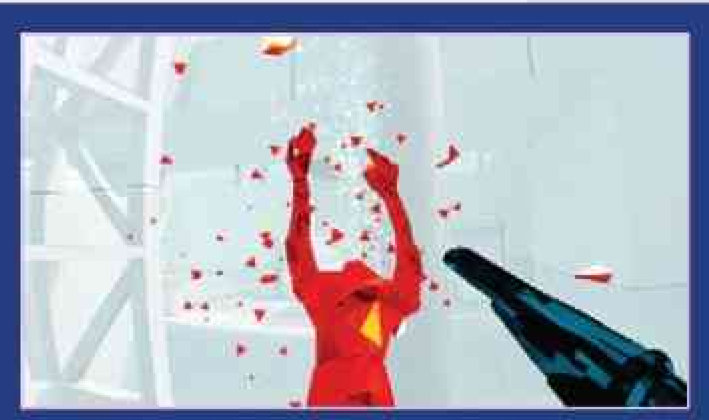
Explorar un planeta alienígena infestado de amenazas suena bien, pero si además rematas la experiencia con unos gráficos espectaculares y una acción trepidante, el resultado es este excelente FPS. Encontrar la estación espacial estrellada, The Pilgrim, y a sus supervivientes no es sencillo, pero sí divertidísimo.



Beat Saber

HYPERBOLIC MAGNETISM | YA DISPONIBLE | 29,99€

Si te gustan los juegos rítmicos, *Beat Saber* es un sin duda un imprescindible en tu biblioteca. Sus intuitivos controles y su atractiva y desafiante curva de dificultad componen una jugabilidad tan divertida como adictiva. Te aseguramos que desearás tener un metrónomo por corazón muy a menudo.



Superhot VR

SUPERHOT TEAM | YA DISPONIBLE | 24,99€

Este FPS no es un juego más de disparos. Además de contar con una trama de lo más surrealista y una estética con mucha personalidad, lo que realmente hace único a este título es que el tiempo solo avanza cuando te mueves. Esta interesante premisa depara en situaciones realmente originales y creativas.

EL FUTURO




The Walking Dead Onslaught

SURVIOS | OTOÑO

Que la archiconocida franquicia *The Walking Dead* no cuente con un juego de realidad virtual hasta la fecha es un pecado imperdonable. Es por esto que el anuncio de *TWD Onslaught* se ha recibido con los brazos abiertos. El título narrará la trama de la serie de televisión y el jugador podrá tomar el control de carismáticos personajes como Rick Grimes o Michonne. Aunque su jugabilidad no ha sido detallada, sabemos que no faltarán los combates contra violentas hordas de zombis en los que no se escatimará en cuanto a realismo y brutalidad. También se ha confirmado que entre nuestro arsenal encontraremos las armas más icónicas de la serie. Poder empuñar la ballesta de Daryl es un detalle que los fans no pasarán por alto. El estudio espera tener el juego listo para otoño de este año.





Golem

HIGHWIRE GAMES | 2019

En esta misteriosa aventura nos transportaremos a la Ciudad Infinita, un antiguo asentamiento abandonado. El juego está protagonizado por una joven que, desde su habitación, controla a un Golem de piedra. Su preciosista acabado visual, su enigmática historia y sus evidentes influencias de juegos como *The Last Guardian*, resultan una carta de presentación inmejorable. Tras algunos retrasos, parece que este es su año.



Iron Man VR

CAMOUFLAJ | 2019

Volar es una de las mayores aspiraciones del ser humano y ser Tony Stark es el sueño de todos los amantes de los comics de Marvel. Si encajas en ambas categorías estás de enhorabuena. Con un PS Move en cada mano y ataviados con nuestro visor de PS VR pondremos al límite nuestra armadura mientras nos deleitamos con sus poderosas habilidades de combate. El sistema de vuelo estará adaptado a las mil maravillas y, detalles como la interfaz del casco o las conversaciones con Pepper Potts y la IA Friday, consiguen que nos sintamos como el mismísimo Iron Man en todo momento. Los desarrolladores han asegurado que el juego explorará aspectos personales de Tony, como su relación con Pepper o sus problemas con la bebida. Obviamente, tampoco faltará el inconfundible humor del superhéroe.





Sniper Elite VR

REBELLION | SIN CONFIRMAR

Vivir la Segunda Guerra Mundial desde una nueva perspectiva, es lo que buscan los creadores de esta mítica saga. La compatibilidad con PS Move y el Aim Controller, sumado a las grandes dosis de simulación de la serie, prometen regalarnos momentos muy intensos. El título cuenta con una historia completamente nueva, que relata los hechos que preceden a la 4ª entrega, y una "cámara de muerte" totalmente rediseñada.



No Man's Sky

HELLO GAMES | VERANO 2019

***NMS* es un título tan ambicioso** como polémico. Tras un lanzamiento un tanto tortuoso, Hello Games no ha hecho más que mejorar su juego, llegando incluso a reconciliarse con gran parte de su público. La próxima gran expansión, bautizada como *Beyond*, promete añadir una cantidad ingente de contenido y mecánicas a la experiencia, pero quizás el cambio más significativo es que vamos a poder disfrutar del juego con el visor de realidad virtual. Seamos sinceros, todos los que hemos jugado a *NMS* hemos soñado alguna vez con esta implementación. El vasto universo procedural de este juego es ideal para poder vivirlo con la inmersión que PS VR le va a conferir. Queda muy poco para que ese ansiado día llegue.

Drunkn Bar Fight

THE MUNKY LLC | 2019

El simulador de ingesta de bebidas espirituosas salta a formato físico... la fiesta no para. No es para menos ya que esta edición llega acompañada de novedades entre las que se encuentra un DLC con nuevos niveles, escenarios, personajes y opciones de personalización. Aún con todo, la novedad más importante es la inclusión de un nuevo modo multijugador. Nada mejor para hacer el gamberro con tus amigos.










Angry Birds Movie 2 VR: Under Pressure

PERP TBA

Conviértete en Leonard o métete en la piel de Rojo, Chuck y Silver, el nuevo personaje de la franquicia, en esta aventura que te llevará a trabajar en equipo con tus amigos para acabar con un malvado enemigo que está agotando los recursos de la isla. Basada en la próxima película que estrenará Sony en los cines, *Angry Birds Movie 2 VR: Under Pressure* nos invita a convertirnos en pájaros y cerdos en la realidad virtual, nada más apetecible. El título está siendo desarrollado en colaboración con Rovio, creadores del *Angry Birds* original, y pretende convertirse en unas de las de las experiencias cooperativas más divertidas para toda la familia en PS VR. Hasta cuatro jugadores podrán formar parte de la fiesta y revivir algunos de los eventos de la película. Sin duda, la sencillez y accesibilidad propios de la saga pueden encajar muy bien con la realidad virtual.









Blunt Force

MONAD ROCK 2019

Este título de acción episódico ambientado en la Segunda Guerra Mundial, nos ofrecerá dos frenéticas y trepidantes historias paralelas. Una antes de que arranque la guerra y la otra durante el fragor del conflicto bélico. Ambas tramas se cruzarán en la intensa conclusión de cada episodio. El uso de estos "cliffhangers", al más puro estilo Prison Break, proporcionarán emocionantes giros de guion y nos tendrá en vilo hasta el siguiente episodio.





Battlewake

SURVIOS 2019

¡Arr, marineros de agua dulce! Ser capitán de todo un barco pirata, combatir a cañonazo limpio por el dominio de los mares y explorar exuberantes paisajes marinos suena complicado, pero también tremendamente divertido. Con hasta 13 armas diferentes, haremos frente a piratas de ultratumba, monstruos, y otros jugadores (ya que el título contará con modos multijugador). Magia, pólvora y mucho ron, es la receta de este prometedor juego de acción.







Star Child

PLAYFUL SIN CONFIRMAR

Hay muy poca información de este enigmático título de ciencia ficción. Su potente estética visual y la buena reputación de los desarrolladores, responsables del notable *Lucky's Tale*, hacen que la espera de una fecha oficial de lanzamiento sea bastante insufrible. El juego trata sobre una niña que llega a un misterioso y exótico planeta desconocido. Durante su aventura, tendrá que resolver puzles mientras intenta sobrevivir.

After the Fall

VERTIGO GAMES 2020

Los autores de *Arizona Sunshine* están desarrollando este impactante shooter multijugador, que sorprendió con su anuncio durante el pasado E3. Con un fuerte énfasis en la acción cooperativa y elementos de RPG, el jugador se verá inmerso en un mundo postapocalíptico congelado en el que la supervivencia no será tarea sencilla. La campaña se podrá completar en cooperativo y en solitario, mientras disfrutamos de eventos dinámicos online.











Curious Tale of the Stolen Pet

FAST TRAVEL GAMES 2019

En este adorable juego visitaremos diferentes entornos extraídos de la imaginación de un niño, con nuestro abuelo como narrador. La fábula como estructura narrativa, un diseño de niveles rico en color y simpatía, y unos puzles tan divertidos como originales, son las bases de esta experiencia, ideal para disfrutar en familia. Un auténtico regreso a la infancia.

JUEGOS EN SERIE

EL DIFÍCIL ROMANCE ENTRE TELEVISIÓN Y VIDEOJUEGOS

En el principio de los tiempos, los videojuegos miraban con admiración a la televisión. Hoy en día, las series matarían por obtener los beneficios de un videojuego. Sea como fuere, multitud de series de televisión han dado el salto al ocio interactivo con la idea de mezclar lo mejor de ambos mundos. ¿Lo lograron?

ACCIÓN REAL

POLICÍAS Y CRIMINALES

Las series policíacas y sobre la mafia son una de las fuentes, a priori, más propensas a transformar en videojuego de forma solvente. Sin embargo, como podréis observar, en la mayoría de ocasiones los distintos estudios desarrolladores han desaprovechado licencias de lo más jugosas al dar el salto al mundo del videojuego. A continuación repasamos las más llamativas, para bien y para mal.



THE SHIELD: THE GAME

POINT OF VIEW INC | 2007 | PS2

Los sucios métodos de la policía corrupta que ponía de relieve esta serie de acción consiguieron infectar la jugabilidad de su versión interactiva. Sí, intentaba imitar la cruda violencia de la serie, pero la trama era realmente floja, los tiroteos estaban a años luz de otros títulos de la época y los momentos de sigilo eran prácticamente injugables. Al menos, contaba con las voces de los actores.



ALIAS

ACCLAIM | 2004 | PS2

La mítica serie escrita por J.J. Abrams y protagonizada por Jennifer Garner tuvo una versión jugable bastante decente. El sigilo y los combates no eran para tirar cohetes, pero cumplían. Algo similar podemos decir de los gráficos o de la trama, salvo que ésta última resultaba difícil de seguir para los no iniciados en la serie, que podían perderse entre tanta traición y dobles intenciones.



24: THE GAME

SCE STUDIO CAMBRIDGE | 2006 | PS2

Jack Bauer protagonizó una misión especial en PS2 con este shooter en tercera persona con coberturas. Además de los tiros, y un poco de sigilo, también contaba con minijuegos en forma de interrogatorios y pequeños puzles. Las escenas cinemáticas y los momentos con la pantalla partida en varias secciones tenían, como en la serie, su punto, pero le falta mucha chicha jugable.



PRISON BREAK: THE CONSPIRACY

ZOOTFLY | 2010 | PS3

Un nuevo preso llega a Fox River, un agente de la ley al que encarnamos para espiar a Scofield, el protagonista de la serie. El desastre a nivel jugable es para encerrar a sus creadores, con una campaña insulsa, corta, repetitiva y un nivel técnico que parecía sacado de la pasada generación. La serie iba de escapar de la cárcel y, viendo esta versión interactiva, no nos extrañan lo más mínimo las ansias.







LOS SOPRANO: CUESTIÓN DE RESPETO

7 STUDIOS | 2006 | PS2

Algo de respeto es lo que tenían que haber demostrado los creadores de esta monstruosidad para con los jugadores o la propia serie de HBO. La cámara es peor que la de una película amateur, los controles eran pésimos y los combates a puñetazo limpio sentaban peor que recibir un verdadero gancho de Tyson. El juego era, además, excesivamente lineal y muy corto. Tienen suerte de que Tony no sea real, porque la familia no acepta afrentas de este tipo.





CSI: 3 DIMENSIONS OF MURDER

UBISOFT | 2007 | PS2

La versión de PC, desarrollada por Telltale Games, ya era mediocre, pero esta versión de PS2, que debía permitir el movimiento en 3D de nuestro personaje por imperativo de Sony supuso un verdadero quebradero de cabeza para sus creadores. Contaba con seis casos por resolver, aunque el mayor misterio al que se enfrentaría Grissom fue cómo narices vendió más de 2 millones de copias.



KNIGHT RIDER: THE GAME

DAVILEX GAMES | 2002 | PS2

Quince años después de su último episodio a alguien se le ocurrió lanzar un juego basado en la archiconocida serie ochentera protagonizada por David Hasselhoff. Aquí controlábamos a KITT, el espectacular coches equipado con todo tipo de trucos. Los momentos de conducción tenían un pase, pero el resto (exploración, trama, plataformas...) dejaba muchísimo que desear.



MISSION IMPOSSIBLE

INFOGRAMES | 1999 | PS ONE

Siguiendo la estela del *Goldeneye* de N64, esta adaptación, basada ligeramente en la película de 1996, nos ponía en la piel de Ethan Hunt. El desarrollo era bastante abierto, disponíamos de una gran cantidad de gadgets para superar las misiones y tenía bastante variedad de mecánicas. Lo malo es que gráficamente era pésimo y la dificultad tenía unos altibajos poco justificables.



JACKASS: THE GAME

SIDHE | 2007 | PS2/PSP

Las disparatadas aventuras de Johnny Knoxville, Steve-O y compañía son el caldo de cultivo ideal para una selección de minijuegos. Aunque divertidos en un principio, eran tan simples que a las pocas horas ya nos habíamos aburrido de ellos. Y sí, sabemos que aquí no había ni policías ni mafiosos, pero lo que hacían estos chavales y su adaptación a juego bien podría ser un crimen.

ACCIÓN REAL
FANTASÍA Y CIENCIA FICCIÓN

La tradición de los juegos de rol y las aventuras es otro de esos géneros que parece perfecto para ambientar las series de fantasía y ciencia ficción más exitosas de la televisión. A lo largo de la historia de PlayStation hemos podido disfrutar, y a veces sufrir, estas adaptaciones y, aunque algunas han sido bastante decentes, seguimos esperando una gran aventura de Juego de Tronos, por ejemplo.



THE WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT

TERMINAL REALITY | 2013 | PS3

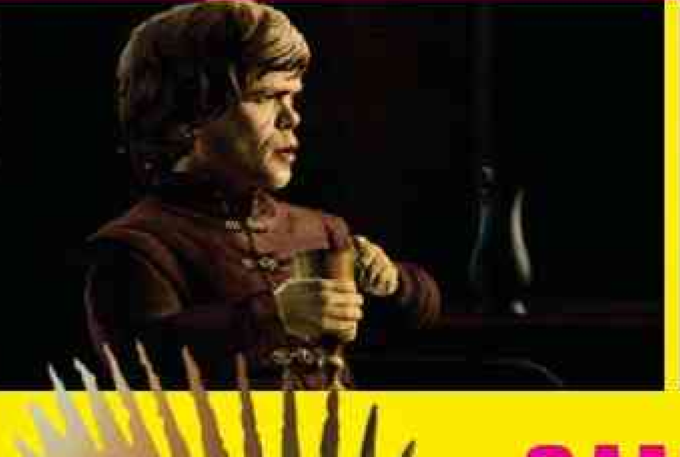
La lista de grandes juegos de zombis en consolas PlayStation es realmente extensa. Parecía muy fácil, por tanto, adaptar una serie de tanto tirón como *The Walking Dead* a un shooter matazombis. Nada más lejos. La trama no aporta nada, la IA es pésima y, sobre todo, es repetitivo a no poder más.



XENA: WARRIOR PRINCESS

UNIVERSAL STUDIOS DIGITAL ARTS | 1999 | PS ONE

Gabrielle ha sido capturada por el malvado hechicero Kalabrax, así que a Xena no le quedará otro remedio que liarse a tortas para rescatarla. La Princesa Guerrera puede usar una espada y su mítico chakram, superar secciones de plataformas y hasta resolver algún puzle. Que la variedad no os engañe, era paupérrimo en lo técnico, la cámara era un horror y todo era bastante génerico.





GAME OF THRONES A TELLTALE GAME SERIES

TELLTALE GAMES | 2014 | PS3/PS4

Telltale nos regaló seis nuevos episodios de la serie de HBO en forma de aventura gráfica. Nos ponían en la piel de la desconocida casa Forrester, que durante la Boda Roja sufrían una suerte similar a los Stark. La narrativa y las decisiones estaban a la altura, pero tenía fallos gráficos y sólo los seguidores de la serie o los libros sabrán situarse en su universo.







JUEGO DE TRONOS

CYANIDE | 2012 | PS3

Un RPG parece el género perfecto para adaptar la obra de George R.R. Martin. Y lo es, pero no así. Los combates, en tiempo real, pero desarrollados de forma automática a lo *Dragon Age*, son muy simples. La trama, que nos pone en la piel de un vigilante del muro y un sacerdote rojo tiene su miga, pero los numerosos defectos jugables arruinan la experiencia al completo.



STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

PIPE DREAM INTERACTIVE | 2002 | PS2

Coge el phaser que los tiros son los protagonistas de este shooter de acción ambientado en Voyager, una de las múltiples series del universo *Star Trek*. El juego de PC era una joya, pero esta versión fue un desastre en lo técnico, la IA perdió la inteligencia por el camino y los controles dejaban que desear.





BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

EUROCOM ENTERTAINMENT | 2003 | PS2

Ambientada durante la quinta temporada de la serie, esta aventura beat'em up jugaba con las realidades alternativas para ofrecernos villanos de anteriores años. Además, nos permitía controlar a otros personajes de la serie, como Spike, Xander o Willow, por ejemplo. Contaba con modo supervivencia y hasta varias propuestas multijugador que no acababan de estar bien resueltas. No era un prodigio técnico, pero la ambientación estaba muy lograda y los combates podían enganchar a los fans del género, más allá de que fueran fans o no de la mítica cazavampiros.

STRANGER THINGS 3: THE GAME

BONUSXP | 2019 | PS4

La serie estrella de Netflix tiene nuevo juego para celebrar su tercera temporada. Se trata de un beat'em up de perspectiva isométrica y estética 16 bits en el que controlamos a 12 personajes de la serie y recogemos materiales para crear y mejorar nuestro arsenal. El desarrollo, además, también cuenta con elementos de exploración y algunos puzles e incluso añade hechos que no aparecen ni en la serie de televisión. Su modo cooperativo para dos jugadores es un acierto.





ACCIÓN REAL
GOD SAVE THE QUEEN

Las series de televisión británicas quizás no gozan de tanta popularidad como las norteamericanas, pero aún así también hemos podido disfrutar de algunas rarezas de lo más llamativas. Lo de Doctor Who, desde luego, clamaba al cielo. Primero porque es una de las series más longevas en la historia de la televisión mundial y segundo porque es ciencia ficción de la que enamora a los jugones.





PERDIDOS: EL VIDEOJUEGO

UBISOFT MONTREAL | 2008 | PS3

Un nuevo superviviente del siniestrado vuelo de Oceanic era el protagonista de esta adaptación. Cumplía con creces en la ambientación o a nivel técnico y resultaba una gozada visitar la escotilla u otras localizaciones míticas en nuestras propias carnes. Sin embargo, a nivel jugable era tremendamente soso, la dificultad demasiado baja y las mecánicas muy simples.





THE X-FILES: RESIST OR SERVE

BLACK OPS ENTERTAINMENT | 2004 | PS2

Qué mejor que un survival horror para escenificar las aventuras de Mulder y Scully. Cámaras fijas, combates a lo *Resident Evil*, munición escasa, algunos puzles y una buena ración de linternas, claro. El guión tenía su gracia, pero el desarrollo era muy repetitivo pese a los cambios entre ambos agentes.



BATTLESTAR GALACTICA

WARHOG GAMES | 2003 | PS2

Se basaba en la miniserie del mismo año y su desarrollo se centraba en el Comandante Adama cuando era un piloto inexperto en su lucha contra naves Cylon. Lo más loco, y de agradecer, es que los diseños se basaban en la serie original de 1978. Nosotros controlábamos una nave Viper y los combates eran tan frenéticos como constantes. Su problema es que resultaba muy repetitivo.

DOCTOR WHO: THE ETERNITY CLOCK

SUPERMASSIVE GAMES | 2012 | PS3

Los creadores de *Until Dawn* o el prometedor *Man of Medan* se encargaron de esta aventura en la que encarnábamos al Doctor en un viaje espacio-temporal repleto de puzles. La idea no era mala y estaba cargado de buenas intenciones, pero finalmente era un auténtico despropósito técnico.



LITTLE BRITAIN: THE VIDEO GAME

GAMERHOLIX | 2007 | PS2/PSP

Lou, Andy y compañía intentaban hacernos disfrutar de siete minijuegos de lo más absurdo tanto en su planteamiento como en su propuesta jugable. Podríamos ponerle muchos adjetivos descalificativos, pero nada mejor que recordar que es uno de los juegos peor valorados en la historia de PS2.

DIBUJOS ANIMADOS SERIES INFANTILES Y PARA ADULTOS

Los videojuegos son para niños, o eso es lo que decían hace unos años. La industria ha evolucionado mucho y ofrece contenidos para todos los públicos. Eso significa, claro, que también podemos disfrutar de los mejores dibujos animados infantiles y para adultos.



ANIMANIACS: THE GREAT EDGAR HUNT

WARTHOG 2005 PS2

El hogar de los hermanos Warner o de genialidades como Pinky y Cerebro generó multitud de videojuegos, como este mediocre plataformas que, sin ofrecer absolutamente nada diferente o novedoso, cumplía con los mínimos exigibles y resultaba ideal para los más pequeños de la casa.



SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO

UBISOFT SAN FRANCISCO 2017 PS4

La secuela de *La Vara de la Verdad* no resultó una sorpresa tan impactante como el original, pero no nos engañemos, *Retaguardia en Peligro* es mejor juego. Los combates por turnos, en arenas de combate divididas en casillas, son tan accesibles como entretenidos y, además, ganaron en profundidad y carácter estratégico. El sentido del humor, claro, es uno de los puntos fuertes del guión, que parodia las películas de superhéroes que han infestado las salas de cine estos últimos años. La serie de animación está representada de maravilla y lo único que podemos echarle en cara es que se parece demasiado a la pasada entrega.







TRANSFORMERS DEVASTATION

PLATINUM GAMES 2015 PS3/PS4

Si te gustaba la serie de animación de los 80 no hay un juego que recree mejor aquella nostalgia. En este "hack and slash" podíamos controlar a Optimus Primer, Bumblebee, Sideswipe, Wheeljack y Grimlock en su lucha contra los Decepticons y los Insecticons. A nivel jugable seguía a pies juntillas el estilo de Platinum, con combates constantes, combos frenéticos y un buen surtido de mejoras para nuestros Autobots. Todo sería perfecto si no fuese porque la cámara funcionaba regular, porque era corto y porque era muy repetitivo.





THE SIMPSONS: HIT & RUN

RADICAL ENTERTAINMENT 2003 PS2

El conocido como *GTA* de *Los Simpsons* es, a todas luces, uno de los mejores juegos licenciados que se han hecho nunca. Su propuesta sandbox nos permitía explorar las calles de Springfield a nuestro aire en busca de todo tipo de secretos. El guión, creado con ayuda de los responsables de la serie de animación, está repleto de grandes chistes, giros surrealistas y parodias a los propios video-juegos. Sí, tenía algunos bugs un poco desesperantes, pero eran poca cosa para todo lo bueno que ofrecía.





LOS SIMPSONS ARCADE

KONAMI 2012 PS3

Una de las recreativas más memorables de los años 90 llegó a PS3 para deleite de los fans de los beat'em up de scroll lateral. El original era un juegazo que está entre las mejores adaptaciones a videojuego que se recuerdan. A pesar de que esta versión nos permitía jugar a las ediciones japonesa y norteamericana, que contaban con algunas diferencias interesantes, la verdad es que la jugabilidad se ha quedado bastante obsoleta y su duración es insultantemente corta a pesar de su endiablada dificultad.



DUCKTALES: REMASTERED

WAYFORWARD TECHNOLOGIES | 2013 | PS3

La remasterización del clásico de 1989 tiene todo lo que podíamos esperar: nuevos gráficos, escenario en 3D, nuevos niveles, una historia expandida y voces con los actores originales de la serie. En el lado negativo nos encontramos con esas nuevas escenas, que quizás rompen un poco el ritmo de la aventura y con una rebaja en la dificultad que puede no gustar a los fans del original.



SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS

INFOGRAMES | 2002 | PS2

La serie de animación de los 90 tuvo versión interactiva en PS2. Después del horripilante juego de N64 parece que cualquier cosa nos parecería bien y así fue. El Hombre de Acero estaba muy bien representado, pero contaba con varios fallos técnicos y jugables que lo alejaban del notable.





BATMAN VENGEANCE

UBISOFT MONTREAL | 2001 | PS2

Batman: la serie animada y su secuela son las excelentes bases artísticas y argumentales sobre las que se asentaba esta adaptación de PS2. De hecho, la trama se situaba entre ambas series de animación y nos enfrentaba a varios villanos con la única ayuda de Batgirl. Los gráficos y animaciones daban el pego, pero la detección de colisiones o la cámara no estaban a la altura. A nivel jugable encontrábamos mecánicas muy frustrantes, como sólo poder utilizar el batgarfio en determinadas zonas o unos controles algo desesperantes. Era, básicamente, un juego arcade de los de toda la vida, con todo lo bueno y todo lo malo que eslo conlleva. Eso sí, antes de la llegada de los excelentes juegos de Rocksteady era la mejor representación que se había hecho jamás del Caballero Oscuro.



HORA DE AVENTURAS: PIRATES OF THE ENCHIRIDION

CLIMAX STUDIOS | 2018 | PS4

Hora de Aventuras es el universo de animación más propenso a trasladarse a videojuego que nos podemos imaginar. De hecho, los videojuegos han sido una gran influencia para la obra de Pendleton Ward y, sin embargo, aún no hemos dado con un juego a la altura. *Pirates of the Enchiridion* es aceptable, ofrece combates por turnos decentes y nos permite explorar el mundo de Ooo con relativa libertad. Sin embargo, se queda a años luz de lo que este universo podría dar de sí en nuestra consola.





TMNT: TEENAGE MUTANT NINJA TUR

UBISOFT | 2009 | PS3

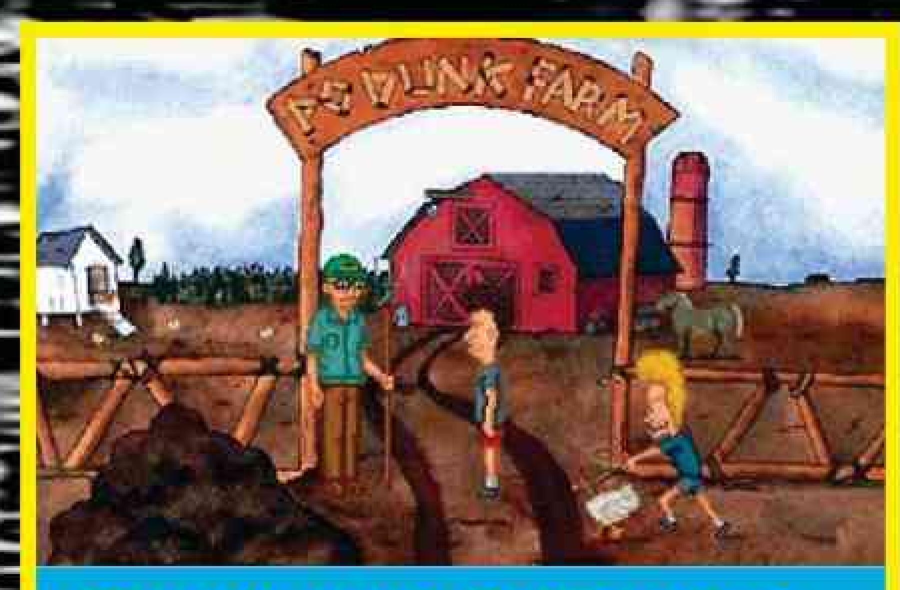
Este beat'em up de scroll lateral es otra de las recreativas más aclamadas de los 90. Esta versión con nuevos gráficos en 3D no permitía a los jugadores del original escoger los gráficos antiguos para satisfacer su nostalgia. Puestos a modernizar, bien podrían haber actualizado las mecánicas y el control.



WACKY RACES

INFOGRAMES | 2001 | PS2

Los juegos de karts, que han vuelto a la palestra gracias a *Crash Team Racing*, eran el género perfecto para un juego de los Autos Locos, como demuestra esta interesante propuesta que en PS2 perdió bastante fuelle visual y de modos de juego comparado con la versión de Dreamcast, pero que mantenía intactas buen parte de las bondades jugables para ofrecer un título notable.



BEAVIS AND BUTT-HEAD IN VIRTUAL STUPIDITY

ICOM SIMULATIONS | 1998 | PS ONE

La pareja más divertida y estúpida en la historia de la MTV, creada por Mike Judge, gozó de una más que aceptable aventura gráfica "point and click" que, desgraciada e incomprensiblemente sólo pudieron disfrutar los poseedores nipones de una PlayStation. Humor, puzles y un guión desternillante.

DIBUJOS ANIMADOS ANIME

La animación japonesa es la más prolífica en videojuegos con muchísima diferencia. Desde el nacimiento de las primeras consolas siempre hemos disfrutado de los mejores anime en versión interactiva. El ritmo de lanzamientos sigue siendo muy elevado y, si nos ceñimos estrictamente a las críticas en lugar de los gustos personales de cada uno, la verdad es que son los juegos que reciben mejor puntuación comparado con los títulos que hemos ido repasando hasta el momento. Aquí están algunos de los más destacados y otros que están por llegar.



DYNASTY WARRIORS: GUNDAM REBORN

OMEGA FORCE | 2014 | PS3

La mítica saga "hack and slash", a la que tanto le va eso de los "crossovers", nos ofreció un "remake" de la saga basada en Mobile Suit Gundam. La base del desarrollo, por mucho que aquí lo protagonicen robots gigantes, siguen siendo las tortas. Se agradecen el juego cooperativo y los distintos modos, pero la base es tan repetitiva como en otros "musou".





DRAGON BALL Z: KAKAROT

CYBERCONNECT 2 | 2020 | PS4

Dragon Ball es uno de los animes más explotados en la industria y hemos gozado de grandísimos juegos. Sin embargo, hemos escogido esta nueva aventura por la ilusión que nos despierta. Este juego de rol seguirá los acontecimientos de la saga Z, incluso con episodios inéditos. Habrá que completar misiones secundarias, hablar con decenas de personajes secundarias, explorar con libertad y, sobre todo, luchar.







ATTACK ON TITAN 2

OMEGA FORCE | 2018 | PS4/PS VITA

El estudio nipón abandona el estilo musou para apostar por un juego de aventura, y acción con componentes roleros. Los combates contra gigantescos titanes sigue siendo la base, pero también hay exploración, estrategia, creación y mejora de nuestro equipo, un modo cooperativo para dos jugadores que nos permite completar la aventura junto a un amigo, modo competitivo para ocho jugadores y una apartado técnico bastante notable. No innova mucho respecto a la anterior entrega, pero es que aquella ya era muy buena.



SAINT SEIYA: SOLDIER'S SOUL

BANDAI NAMCO | 2015 | PS3/PS4

Este juego de lucha nos permite ponemos en la piel de unos 50 personajes (70 si contamos las versiones con distintas armaduras) y repasa las sagas del Santuario, Hades, Poseidón y Asgard. Los combates son muy simplones y técnicamente estaba muy desfasado, pero los fans lo van a gozar de lo lindo.



YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES

KONAMI | 2002 | PS ONE

La mejor adaptación del mítico anime llegó a PSone con, por supuesto, un completo juego de cartas. Su sistema de juego está anticuado comparado con las propuestas actuales, pero ofrecía una complejidad bestial que nos obligaba a memorizar los distintos combos posibles mediante ensayo y error.



GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

CAVIA | 2005 | PS2

Esta precuela de la serie de animación era un shooter en tercera persona. Además de un completo arsenal, también podíamos hackear a nuestros rivales y controlar a Batou y Motoko. Tenía mucha acción y secciones plataformeras, pero echábamos en falta un uso del hackeo más en la línea de la serie.

ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 3

OMEGA FORCE | 2015 | PS3/PS VITA/PS4

Monkey D. Luffy y el resto de piratas han protagonizado una buena cantidad de videojuegos. Uno de los mejores es este "musou" en el que debemos enfrentarnos a cientos y cientos de enemigos al mismo tiempo. Podíamos controlar a montones de personajes, disfrutar de una historia de lo más extensa, del genial modo Diario de Leyendas, aunque sí, era repetitivo.





CAPTAIN TSUBASA

BANDAI NAMCO | 2006 | PS2

Esta mezcla de RPG y juego de fútbol representaba de manera bastante fiel aunque no apta para todo tipo de jugadores, por la constante interrupción de menús, los partidos de Óliver, Benji y compañía. Cada jugador contaba con técnicas especiales y el modo historia repasaba toda la saga del Instituto (la mejor con diferencia). Eso sí, lamentablemente nunca salió de Japón.





NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 3

CYBERCONNECT 2 | 2013 | PS3

Uno de los mejores juegos basados en un anime que hemos visto hasta la fecha. No sólo ofrecía un completo sistema de combates y una historia más larga que un día sin pan, sino que también introducía elementos típicos de las aventuras, como deambular por los pueblos en busca de misiones y encargos secundarios, secretos y tiendas, por ejemplo. Y todo esto con más de 80 personajes controlables, ataques en equipo, quick time events espectaculares, técnicas supremas, luchadores de apoyo...

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE: ALL STAR BATTLE

CYBERCONNECT 2 | 2014 | PS3

Este juego de lucha parece, en un primer momento, más simple que los grandes exponentes del género. Pero no te dejes engañar, la simplicidad en el control oculta un arcade de lucha bastante profundo, con un plantel de 40 luchadores, muchísimo contenido por jugar y desbloquear y un desarrollo tan surrealista como absolutamente divertido.



SWORD ART ONLINE: HOLLOW FRAGMENT

BANPRESTO | 2015 | PS VITA/PS4

Este JRPG es tan especial como la serie en la que se basa. Tenía mecánicas propias de un MMO, pero no lo era aunque se pudiese jugar en cooperativo. Podíamos reclutar a más de 100 compañeros de lucha distintos, los combates en tiempo real tenían su miga y la remasterización de PS4 mejoraba aspectos gráficos algo descuidados en PS Vita.





FIST OF THE NORTH STAR: LOST PARADISE

RYU GA GOTOKU STUDIO | 2018 | PS4

Los creadores de la saga *Yakuza* nos regalaron esta auténtica locura que sigue los preceptos jugables de las aventuras de Kazuma Kiryu. Así, podíamos explorar la ciudad de Eden mientras luchábamos con la peor calaña que se os ocurra como en el manganime. Todo esto con minijuegos tan disparatdos como preparar cócteles en un bar, jugar al béisbol o las sempiternas recreativas de Sega. Su sentido del humor, además, es absolutamente impagable aunque no seas fan.

LOS JUEGOS MÁS EXTRAÑOS, BIZARROS Y ABSURDOS DE TODA LA HISTORIA DE PLAYSTATION

STRANGER GAMES

Detectives surrealistas, palomas que hablan, ángeles caídos o pulpos disfrazados de humanos. Son algunos de los protagonistas de los juegos más inusuales (e imprescindibles) de PlayStation. ¿Te atreves a conocerlos?

Confiésalo, lector: tú también tienes uno. Hablamos de ese juego que casi nadie conoce, o que parece demasiado raro; pero que, sin embargo, a ti te enamora. No estás solo: la llamada "Cara B" de los videojuegos está repleta de joyas y maravillas, y en este reportaje vamos a reivindicarlas como merecen.

¿Qué define a un juego de culto? Por lo general ese apelativo es para títulos de fama mundial o entregas inolvidables de una saga: el primer *Metal Gear Solid*, *Resident Evil 2* y *4* o *Final Fantasy VII* serían buenos ejemplos. Pero junto a ellos coexisten los "otros" juegos de culto; títulos extraños, inusuales y únicos, pero con un encanto especial e irresistible. Es el caso de *Deadly Premonition* (2013, PS3), la obra más popular del excéntrico Swery65. Es justo señalar que la aventura del detective York presenta un acabado visual muy irregular. De hecho, tras salir a la venta, el juego polarizó tanto a crítica como a jugadores: sus detractores se centraban

PSONE

EL PASO DE LOS 16 A LOS 32 BITS fue un "salto" en toda regla. En lugar de limitarse a repetir los géneros clásicos, los estudios dieron rienda suelta a su inventiva. PlayStation fue un "caldo de cultivo", en el que cualquier idea, por loca que fuese, salía adelante. ¿Un plataformas con muñecos de plastilina? ¡A tope! ¿Un matamarcianos con sudorosos culturistas? ¡Dale caña! Incluso una ficha de dominó andante tenía una oportunidad en PSone.


MASAYA/EXTREME 1995

CHO ANIKI

Los shooters paródicos alcanzaron su punto álgido con la saga *Cho Aniki*. La entrega para PSone es un estupendo matamarcianos, con gráficos digitalizados de héroes místicos, culturistas, zombis y cabezas gigantes. ¡Y está en PS Store!


POLYGON MAGIC/TITUS 1999

INCREDIBLE CRISIS

Series como Shin-Chan o Doraemon nos han demostrado que la típica familia japonesa puede ser tronchante. Es el mismo concepto de *Incredible Crisis* y sus 24 minijuegos de baile, cortejo, atracos, carreras en camillas o... ¡perseguir ovnis!


DREAMFACTORY/SQUARE 1998

EHRGEIZ

Combinar un juego de la lucha con las mecánicas del wrestling, un modo RPG y varios minijuegos requiere talento como el de DreamFactory. *Ehrgeiz* añadió el elenco de *Final Fantasy VII* a un juego que sublimaba la fórmula de *Tobal*.


NANAON-SHA/SCE 1999

VIB RIBBON

Las limitaciones de PSone espoleaban el ingenio de los estudios. *Vib Ribbon* se cargaba en la RAM, permitiendo poner un CD en la bandeja. Los niveles por los que se mueve Vibri se generaban a partir de las canciones del disco. Alucinante.

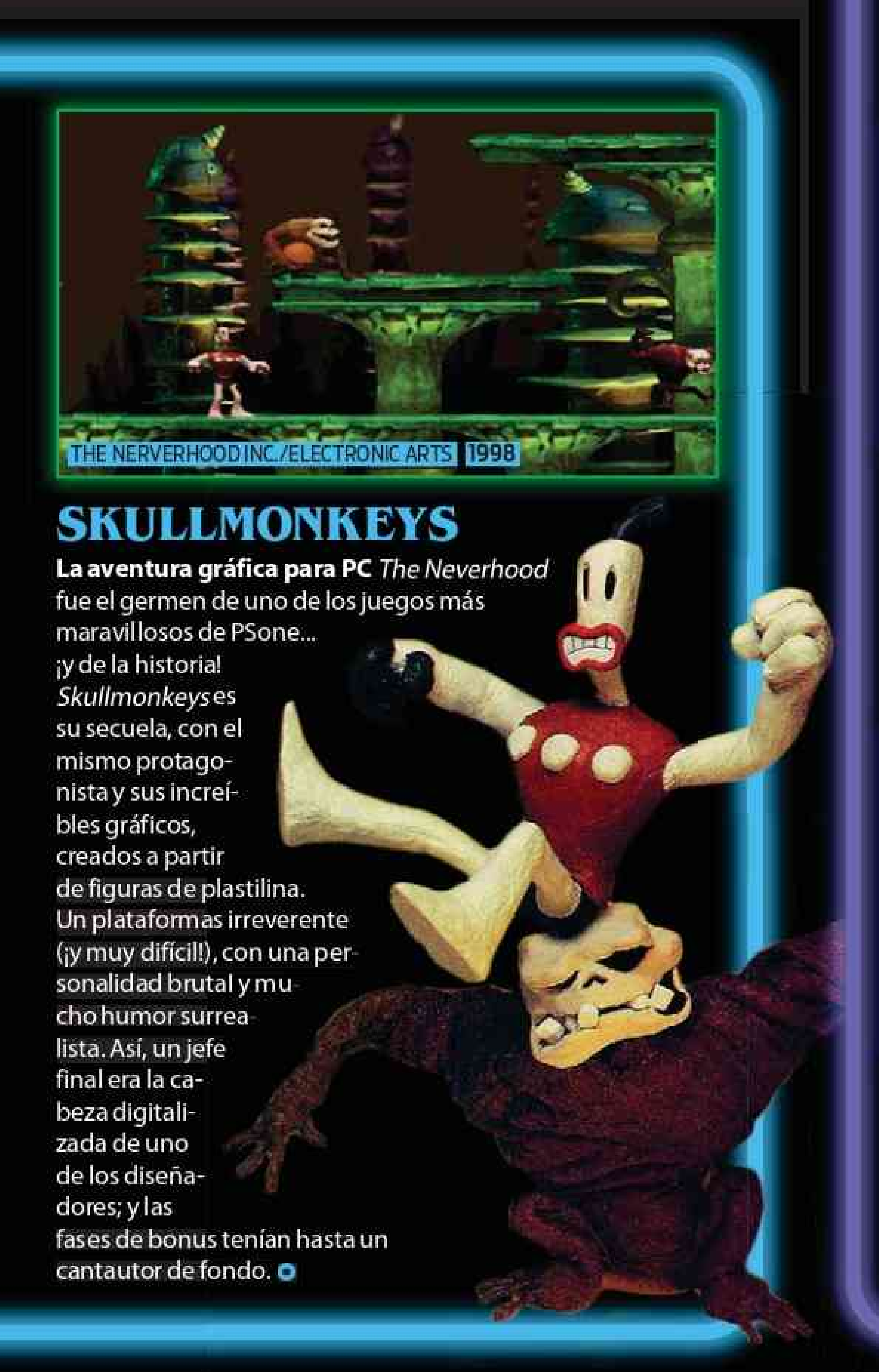

ARTDINK 1998

NO ONE CAN STOP MR. DOMINO!

¡No hay quien pare a Mr. Domino! El "juegarral" de Artdink hace honor a su título: la ficha protagonista nunca deja de correr. El objetivo es colocar filas de fichas y evitar obstáculos, en escenarios como un supermercado o un casino.

en los múltiples problemas técnicos del título. Pero la magia de *Deadly Premonition* reside en lo peculiar de su planteamiento: un mundo abierto, con partes de investigación y actividades cotidianas, pero donde no faltan elementos de humor, terror y una atmósfera "lynchiana". En sus propias palabras, Swery65 deja claro algo: "hice *Deadly Premonition* tal y como siempre quise". Y esa es la clave para los mejores juegos "extraños": dan rienda suelta a la creatividad de quienes los diseñan, permitiéndoles plasmar ideas en las que el ingenio fluye sin restricciones. La popularidad de este tipo de juegos demuestra que, con la audiencia adecuada, las ideas más desatadas pueden tener resonancia entre los jugadores. Y aunque es posible que el éxito "domestique" a algunos de estos excéntricos creadores, también es posible mantenerse fiel a un estilo propio. Yoko Taro, autor de la delirante saga *Drakengard*, vive un momento dulce con el triunfo de ventas de *Nier: Automata*. Un AAA con ciertas concesiones al género de la acción, cierto; pero además es un juego que mantiene las grandes señas de identidad de Taro: argumentos "alambicados" (con múltiples finales) y personajes con un toque surrealista. También están presentes las reflexiones filosóficas del autor. Así, *Automata* hereda un tema que fue el eje del primer *Nier*: por qué el hombre

En los videojuegos, muchas veces lo "extraño" sirve como sinónimo de talento arrollador e ideas que rompen las limitaciones de los géneros.


THE NERVERHOOD INC./ELECTRONIC ARTS 1998

SKULLMONKEYS

La aventura gráfica para PC *The Neverhood* fue el germen de uno de los juegos más maravillosos de PSone... ¡y de la historia! *Skullmonkeys* es su secuela, con el mismo protagonista y sus increíbles gráficos, creados a partir de figuras de plastilina. Un plataformas irreverente (¡y muy difícil!), con una personalidad brutal y mucho humor surrealista. Así, un jefe final era la cabeza digitalizada de uno de los diseñadores; y las fases de bonus tenían hasta un cantautor de fondo.



LOS EXPERIMENTOS de la generación PSone dieron paso a la locura absoluta de PS2. Niños en casas encantadas, mosquitos juguetones, alienígenas y hasta un perro protagonizaron los juegos más "bizarros" de la segunda consola de Sony.


TREASURE/SWING ENT. 2001

FREAK OUT

Conocido en Japón con el adorable nombre de *Hippa Linda*, este juego de Treasure mezcla la acción y las plataformas de forma muy original. Linda, la demonio protagonista, puede manipular objetos y golpear enemigos por medio de su bufanda mágica.



ZOOM/EIDOS 2001

MR. MOSKEETO

Ver el mundo a través de los ojos de un mosquito tiene que ser alucinante. ¡Humanos gigantescos! Habitaciones titánicas! Es lo que le espera al "prota" de este juego, en el que debemos picar a varias personas para almacenar sangre. Os curará la entomofobia.


NAMCO 2004

KATAMARI DAMACY

Hay talentos con nombre propio, atesorados por las compañías japonesas: es el caso de Keita Takahashi, autor de esta delirante serie. Debemos acumular "bolas" de objetos cada vez más grandes, hasta formar estrellas. Puro arte moderno en forma de juego.


GRASSHOPPER/CAPCOM 2005

KILLER 7

Su reciente "port" para PC ha demostrado que, 14 años después, el juego de Suda51 sigue siendo magnífico. Un shooter con toques de aventura gráfica, asesinos de élite, conspiraciones políticas y un estilo visual "cel shading" son los ingredientes de esta joya.


CAPCOM STUDIO 3/CAPCOM 2003

GREGORY HORROR SHOW

La serie de anime por ordenador *Gregory Horror Show* (1999-2003) fue una de las producciones más originales de su época. Dio lugar además a este "survival horror", en el que debemos robar las almas de los inquilinos de un hotel encantado. Único y genial.



CAPCOM STUDIO 4/CAPCOM 2004

UNDER THE SKIN

Durante la primera década del siglo XXI, Capcom apostó por ideas innovadoras, diseños atrevidos y juegos llenos de locura. El "premio gordo" se lo lleva *Under the Skin*, protagonizado por el "bichejo" que veis a la derecha. Este alien ha cumplido tres años, y la tradición dicta que debe visitar un planeta para causar el caos. ¡En su caso, la Tierra! Cosmi puede transformarse en cualquier humano que vea, y usar las habilidades de cada uno para "liarla parda". Ocho niveles de pura imaginación, con un estilo cel shading que eleva el apartado artístico. ¡Y con cameos de personajes de *Resident Evil*!




FRONTIER DEV./SCEE 2003

DOG'S LIFE

Ojalá este juego hubiese sido traducido como "¡Qué vida más perra!" Sería la guinda de un peculiar pastel, en el que controlamos a Jake (y otras razas de canes), un foxhound dispuesto a todo para salvar a su novia. ¡Incluyendo usar su olfato o hacer "sus cositas"!

PS3

CADA NUEVA GENERACIÓN produce juegos cada vez más espectaculares y ambiciosos. Esto, a su vez, multiplica los costes, por lo que las compañías prefieren no "jugársela" con apuestas arriesgadas. Pese a todo esto, PS3 cuenta con una selección de títulos tan inusuales como imprescindibles.


CRISPY'S/SCE JAPAN STUDIO 2012

TOKYO JUNGLE

Los animales heredan la Tierra tras la extinción de la raza humana. En un mundo en el que impera la ley de la selva, manejamos 80 especies distintas que luchan entre sí por la supervivencia. Una distopía original y muy entretenida.


THATGAMECOMPANY/SCE 2009

FLOWER

El catálogo indie de PS3 ha sido un terreno abonado para las ideas más originales. *Flower* es obra del genial Jenova Chen, y nos permite mover un pétalo manejando el viento. Una maravilla que apela a las emociones del jugador.


IGNITION TOKYO/UTV IGNITION GAMES 2011

EL SHADDAI

El evangelio apócrifo de Enoc sirve como base fundacional para un juego igual de pintoresco. Creado por los desaparecidos Ignition Tokyo, *El Shaddai* combina un profundo sistema de combate con un apartado visual arrebatador.


ACCESS GAMES/LIST 2010

DEADLY PREMONITION

Inimitable, excéntrico, contracorriente... Los adjetivos se quedan cortos para Hidetaka "Swery" Suehiro, pero también para su juego más famoso. Hipnótico y único, *Deadly Premonition* es un "survival horror" que remite a Twin Peaks.


SILICON STUDIO/SOUTHPEAK GAMES 2009

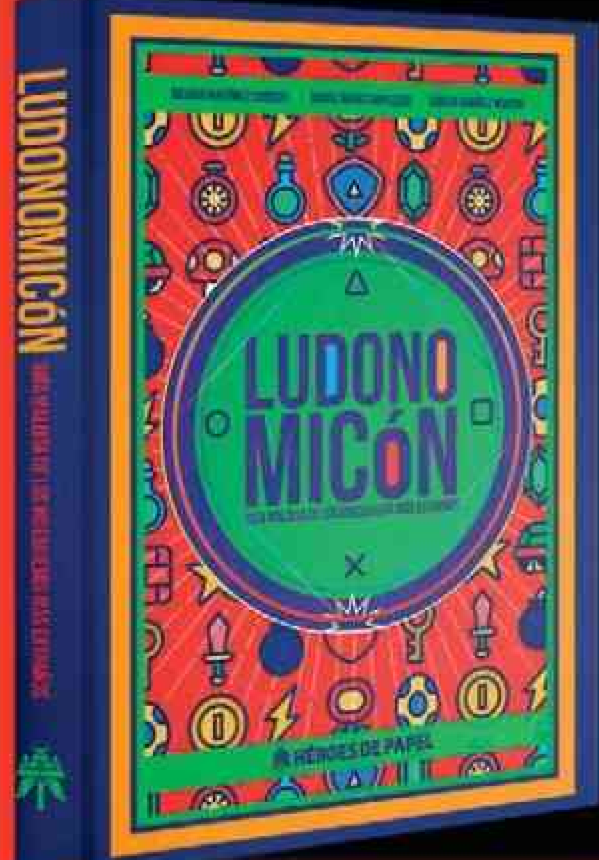
3D DOT GAME HEROES

Esta joya olvidada de Silicon Studio tiene como mayor referencia *The Legend of Zelda*. *3D Dot Game Heroes* consigue homenajearlo con éxito; pero sin duda su gran acierto son sus gráficos de "píxels 3D", sobre un escenario de vóxels.

LUDONOMICÓN

Guía de los videojuegos más extraños

EL PALADAR DE UN AUTÉNTICO JUGÓN no se define por disfrutar sólo de títulos AAA; tampoco por "vivir experiencias" ni ponerse místico con las consolas. Los verdaderos expertos son aquellos capaces de "zamparse" cualquier título, sin importar lo extraño de su propuesta. Personas como Ricardo Martínez Cantudo, Daniel Matas Caballero y Carlos Ramírez Moreno, autores de Ludonomicón. Con prólogo de Kazutoshi Iida (creador de joyas como *Tail of the Sun*), este libro de la editorial Héroes de Papel repasa las obras más extrañas y originales de toda la historia de los videojuegos: títulos donde damos de comer a un contable con cuerpo de pez, o juegos en los que matamos zombis con máquinas de escribir. Puede ser vuestro por sólo 19,95 euros.





LA CARA B DE LOS JUEGOS recibe, por fin, una obra tan exhaustiva como divertida. Los juegos más bizarros de la historia están en Ludonomicón: títulos clásicos como *Diet Go Go* y *Mikie*, o rarezas para PSone del estilo de *Pepsiman* y *LSD: Dream Simulator*.





mata, y cuál es el impacto de dichas acciones sobre terceros. Sólo cabe desear que Swery65, Yoko Taro y otros "genios locos" sigan gozando de total libertad a la hora de crear sus siguientes creaciones. ¡Queremos más juegos así!

A lo largo de cuatro generaciones, PlayStation ha visto incrementarse su catálogo de juegos "raritos". En las épocas de PSone y, también en gran medida PlayStation 2, la demanda de títulos era tan brutal que prácticamente cualquier idea recibía el visto bueno: juegos de mosquitos, plataformas con muñecos de plastilina, fichas de dominó vivientes, niños alienígenas que poseen a humanos... En el caso concreto de PSone, se unieron dos circunstancias únicas. La llegada de los gráficos 3D, junto con las posibilidades de la primera consola de Sony, permitieron a muchos estudios expandir sus horizontes, lejos de las limitaciones técnicas de las consolas de la generación anterior. Al mismo tiempo, PSone estaba lejos de ser una consola todopoderosa, pero esas "estrecheces" sirvieron para que los creativos generasen conceptos e ideas inéditas. Sólo así podían surgir títulos como *Vib-Ribbon* (PSone, 1999). Sus gráficos minimalistas en blanco y negro tenían una peculiaridad: los niveles eran generados por la música, ya fuese por las canciones de la banda sonora o por cualquier CD de música que introdujéramos en la consola. Los méritos creativos del juego de NanaOn-Sha (estudio responsable de otras maravillas musicales, como *Parappa the Rapper*), le han valido la consideración de obra de arte.


ACCESS GAMES/SQUARE ENIX 2013

DRAKENGARD 3

Mucho antes de arrasar con *Nier Automata*, Yoko Taro ya había dado rienda suelta a su locura con su otra gran saga. La tercera entrega de *Drakengard* sigue el esquema de las anteriores, mezclando los combates a lomos de dragón con las peleas a pie de tierra. Es también un juego con los elementos característicos de Taro: personajes "rotos", una trama surrealista y todas sus filias (y fobias). ¿Cuántos títulos conocéis en los que los personajes hablen de sexo durante las batallas?

Vib-Ribbon forma parte de la colección de videojuegos que alberga el Museo de Arte Moderno de Nueva York, el MOMA.

El periodo de creatividad desatada en PSone y PS2 tuvo su punto álgido (como suele ser habitual con los juegos extraños) en Japón. Lamentablemente, muchas de las maravillas absurdas para estas consolas nunca llegaron a nuestro país. Hablamos de títulos como la aventura de imagen real *Love Story* (PS2, 2000), el lisérgico *LSD: Dream Simulator* (PSone, 1998) o el peculiar superhéroe *Pepsiman* (PSone, 1999). *Racing Lagoon, King of Crusher, Otostaz, Aconcagua*... La lista es ilimitada, pero nos hemos querido centrar en títulos que salieron a la venta en España, muchos de ellos a vuestro alcance a través de PS Store. Con la llegada de PS3 la industria "desaceleró" el ritmo de producción en masa; pero aun así, los juegos extraños siguieron abriéndose paso. Hoy día producir un juego AAA supone una inversión muy elevada; tanto que las compañías no quieren arriesgarse con "extravagancias" jugables. Por suerte, el sector independiente ha mantenido vivos este tipo de juegos, en los que el talento y el ingenio se mezclan con la locura y la irreverencia. *Vive la différence!*

Durante la época de PSone y PS2, muchos títulos japoneses fueron considerados demasiado "raros" como para editarse en nuestro país.

PS4

LOS COSTES DE PRODUCCIÓN de un juego AAA han reducido las ganas de "arriesgar" de las compañías. Por suerte, el sector independiente ha mantenido viva la creatividad de los estudios, dando lugar a los juegos más imaginativos de PS4.


CROTEAM/DEVOLVER DIGITAL 2015

THE TALOS PRINCIPLE

Quién lo iba a decir: lo que iba a ser parte de una saga tan "burra" como *Serious Sam* (un dispositivo electrónico diseñado para resolver puzles), dio lugar a un juego de gran carga filosófica, que plantea cuestiones tan serias como la razón de la existencia.


BOSSA STUDIOS 2014

SURGEON SIMULATOR

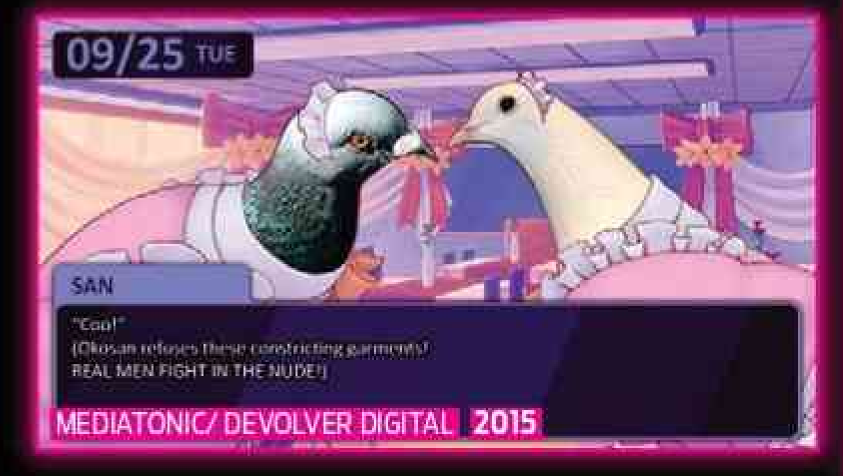
LO MÁS GORE DE PS4 no es ni un juego de terror ni de lucha. *Surgeon Simulator* nos convierte un cirujano para realizar todo tipo de operaciones; y si queremos subir la apuesta, también hay intervenciones bajo gravedad cero o en una ambulancia en marcha.



COFFEE STAIN STUDIOS/DOUBLE ELEVEN 2015

GOAT SIMULATOR

Nunca antes la expresión "hacer el cabra" había tenido tanto sentido. *Goat Simulator* nos pone en la piel (y cuernos) de este simpático animal para embestir, saltar y causar el caos en un entorno urbano. ¡El juego es considerado sucesor de *Tony Hawk Pro Skater*!



MEDIATONIC/ DEVOLVER DIGITAL 2015

HATOFUL BOYFRIEND

Las "visual novel" son un género que ha ganado popularidad en Occidente; sobre todo con propuestas como la del juego de Hato Moa. En un mundo poblado por aves inteligentes, la protagonista (la única humana) busca el amor en el instituto. ¡Tiene 15 finales!


THEKLA, INC. 2016

THE WITNESS

La obra magna de Jonathan Blow (*Braid*) es una de los juegos más inteligentes jamás creados. *The Witness* transcurre en una isla, que exploramos al resolver puzles de lógica. No hay instrucciones, tan sólo nuestro ingenio y capacidad deductiva. Inimitable.



YOUNG HORSES 2014

OCTODAD: DADLIEST CATCH

Ser padre es una tarea titánica, sobre todo si eres un pulpo antropomórfico con esposa y dos hijos. El protagonista de *Octodad* regresaba en esta secuela con una doble tarea. Por un lado, encargarse de las tareas mundanas, como hacer la compra, socializar o pasar tiempo con sus nenes. Al mismo tiempo, "Octopapá" debe evitar que nadie descubra su gran secreto: que es un pulpo haciéndose pasar por humano. Comedia de altos vuelos con muchos toques de ternura.




BOSSA STUDIOS 2015

I AM BREAD

Las tostadas pueden ser épicas... ¡y no lo sabíamos! Usando sus cuatro esquinas como puntos de interacción, una rebanada de pan de molde se enfrenta a todo tipo de obstáculos en escenarios como una cocina. Su meta: quedar bien tostadita, por supuesto.

MINECRAFT

El éxito de *Minecraft* se debe en gran parte a la proactividad de su comunidad, que ha demostrado desde el primer día una inventiva y constancia asombrosas.

Quién te ha visto...

Markus Persson nunca imaginó que ese pequeño proyecto inspirado en *Infiniminer* y *Dwarf Fortress* al que llamó *Minecraft*, se convertiría en uno de los mayores fenómenos de la industria de los videojuegos.

LO QUE ERA...

Si nos remontamos a su primera versión, *Minecraft* no era más que un mundo procedural a base de cubos, en el que podíamos quitar y poner bloques. Detrás de ese sencillo planteamiento había cierta magia... una atracción visceral que nos transportaba a nuestra infancia. A aquellos momentos en los que la imaginación era el verdadero motor de nuestra diversión.

Gracias al prematuro éxito del título, Markus Persson fundó Mojang con la idea de convertir a *Minecraft* en el juego que su comunidad soñaba, pero que él solo no era capaz de desarrollar. Liderando el proyecto junto a Jens Bergensten, desarrollador que actualmente está a las riendas del estudio, fueron capaces de crear el juego más popular de la última década.



LO QUE SE HIZO BIEN

Su lanzamiento como acceso anticipado, cuando apenas era un prototipo, permitió que su comunidad viviera el desarrollo del juego desde prácticamente sus inicios y además provocó que el fenómeno evolucionara de manera natural. Aunque en la actualidad los "early access" son habituales, hace diez años resultaba original y llamativo, y hasta el propio Notch se sorprendía de que los jugadores adquirieran el juego cuando aún quedaba un largo camino para la versión 1.0.

Su apuesta radical por el "sandbox" supuso un auténtico soplo de aire fresco. El plantear una aventura de supervivencia sin objetivos definidos, que otorga total libertad para vivir tu propia experiencia, enamoró a propios y extraños. Si a esto le añadimos un inabarcable mundo generado de manera aleatoria, el resultado es un videojuego prácticamente infinito.

El juego fomenta la creatividad, lo cual ha dado como resultado una inconmensurable cifra de mapas, minijuegos y todo tipo de contenido generado por los propios jugadores. Sin duda, el éxito de *Minecraft* se debe en gran parte a la proactividad de su comunidad, que ha demostrado desde el primer día una capacidad de inventiva y constancia asombrosas acometiendo proyectos titánicos y realmente complejos.

***Minecraft* es el primer fenómeno masivo** gestado en un estudio independiente. Éste hecho no es solo significativo para Mojang, sino que ha sido crucial para la evolución de los indies y su peso específico en la industria. Hoy día, la imagen y difusión de estos juegos es prácticamente equiparable a la de los Triple A, pero hace una década sorprendía ver al pequeño David venciendo al todopoderoso Goliat.





CRONOLOGÍA



17 DE MAYO, 2009
Nace *Minecraft*. Notch publica la versión *Classic* el juego. Sólo cuenta con Modo Creativo, que permite construir y destruir bloques.

18 DE NOVIEMBRE, 2011
Durante la MINECON se lanza la versión 1.0 de *Minecraft*. Las pociones, los encantamientos, el End, el Modo Extremo y la crianza fueron sus principales añadidos. Pocas semanas después Notch anuncia que abandona el liderazgo del proyecto.

14 DE ENERO 2011
***Minecraft* alcanza un millón** de copias vendidas mientras es nominado en varias categorías del GDC Independent Games Festival. Alerta de "spoiler": el juego ganó el Gran Premio y el Premio de la Audiencia. Esto no ha hecho más que empezar.

17 DE DICIEMBRE, 2013
El juego aterriza en PlayStation 3 y en menos de un mes alcanza el millón de copias vendidas mientras supera los 35 millones de unidades sumando todas las plataformas. Los números de *Minecraft* empiezan a ser mareantes.

Y quién te ve

Sus recién cumplidos diez años le sientan fenomenal, contando con casi 100 millones de jugadores activos al mes y proclamándose el juego más vendido de la historia, superando al mismísimo *Tetris*.

LO QUE ES...

Con la llegada de *Aldeas y saqueadores,* *Minecraft* ha vivido según sus desarrolladores "la actualización más grande hasta la fecha": nuevo sistema de comercio y confianza, invasiones en las aldeas, patrullas de saqueadores, más variedad de fauna y flora, renovación de los pozos acuáticos... y un gran etcétera. Una buena excusa para no dejar el juego o volver a él.

Aun con toda una década a sus espaldas, el éxito del juego no conoce límites. La cantidad de contenido creado por la comunidad ha sufrido un receso, pero las cifras no engañan... a *Minecraft* le queda mucho camino por delante. Para los veteranos es un juego que desprende pura nostalgia, pero todos los días hay jugadores que descubren esta imprescindible obra maestra.



LO QUE SE HA HECHO BIEN

Mojang no ha dejado de apoyar el videojuego con actualizaciones y mejoras. Si bien hoy día estamos acostumbrados a los juegos como servicio, el nutrir y ampliar un título de pago único durante toda una década es algo de lo más insólito. De aquel prototipo tosco y minimalista que nos dejó boquiabiertos hasta la actual versión 1.14, la evolución de *Minecraft*, aunque a veces un tanto lenta, ha sido abismal y constante.

La MINECON es un evento anual en el que Mojang realiza los anuncios más importantes referentes al título, tienen lugar torneos, y se establece diálogo entre los fans y los propios desarrolladores. Estas citas han propiciado algunos momentos realmente inolvidables como el lanzamiento de la versión 1.0 en la MINECON de 2011, ejecutado al mismo tiempo que Notch activaba una palanca del juego a tamaño real.

Su carácter multiplataforma siempre ha generado cierta distancia entre las versiones de consola y la de PC. La actualización *Better Together* consigue paliar este hecho estableciendo "crossplay" entre todas las plataformas. Aunque en PS4 aún no se ha habilitado esta opción, es sin duda el camino a seguir para unir del todo a la comunidad y esperamos que en algún momento esté disponible en la sobremesa de Sony, ya que juegos como *Fortnite* o *Dauntless* ya lo permiten.

Aun con todos estos aciertos, es una pena que PlayStation VR no cuente con una versión específica del juego, más aún cuando ya se han desarrollado ports para otros dispositivos de RV. Sería extraordinariamente recibido por los fans y arrasaría en ventas convirtiéndose en una auténtica "killer app" de forma instantánea dentro del catálogo del periférico de Sony.





15 DE SEPTIEMBRE, 2014

Microsoft adquiere *Minecraft* por un valor de 2.500 millones de dólares. Notch abandona el estudio e ingresa de manera directa en la lista Forbes. Se ofrecen cuantiosas primas a los empleados de Mojang para que no dejen el estudio.

13 DE OCTUBRE, 2015

Llega *Minecraft: Story Mode*, "spin off" desarrollado por Telltale Games que adopta la jugabilidad propia de las famosas aventuras gráficas del estudio. El resultado es simpático y divertido, pero no disfruta de la popularidad del juego original.

18 DE ABRIL, 2018

La organización benéfica británica SpecialEffect presenta un software de código abierto llamado EyeMine, que permite a las personas con discapacidades físicas severas jugar a *Minecraft* con sus ojos. Estas iniciativas merecen un aplauso.

23 DE MAYO, 2019

En su décimo aniversario, Mojang revela que *Minecraft* ha superado la asombrosa cifra de 176 millones de copias vendidas, convirtiéndose así en el juego más vendido de la historia. A su vez cuenta con casi 100 millones de jugadores activos.





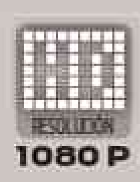




Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **SQUARE ENIX**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**
Precio Digital Deluxe: **79,95 €**







Jugadores: **1**
Jug. online: **2-4**
Textos: **CASTELLANO**
Voces: **-**
Blu-ray: **SÍ**
Resolución: **1080 P**



https://dragonquest.square-enix-games.com/builders2



Crear y explorar sin parar es lo que nos invita a realizar esta aventura con tintes de RPG.

CONSTRUCCIÓN Y AVENTURAS **EN COMPAÑÍA**

Dragon Quest Builders 2

El rol clásico de la serie de Square Enix vuelve a fusionarse con la jugabilidad de *Minecraft* para dar vida a una aventura tan divertida como absorbente.

El universo *Minecraft*, pese a quien pese, ha sido uno de los grandes fenómenos que se han producido en la industria en los últimos años. Fruto de su éxito hemos podido contemplar la llegada de incontables clones y sucedáneos, siendo *Dragon Quest Builders* uno de los más populares. Una obra de Square Enix muy querida que acaba de recibir su merecida secuela.

Las novedades que han sido introducidas son tan numerosas como sugerentes, comenzando por los nuevos personajes y una historia de nuevo cuño que se sigue con mucho interés. Los seguidores de Hargon han prohibido todo lo que tiene que ver con la construcción, y por eso han encarcelado a todos los constructores... incluyendo al protagonista, un mero aprendiz. Por fortuna y tras huir del barco en el que estaba recluido, va a parar a una isla... lugar donde comienza la aventura. Nuestro cometido consiste en ir cumpliendo las misiones que nos van asignando mientras exploramos el entorno y vamos conociendo a nuevos personajes, siguiendo la pauta marcada por la saga principal. Pero claro, no estamos ante un capítulo más de *Dragon Quest*, por lo que a esta propuesta RPG básica se suman otros ingredientes derivados de su fuerte inspiración "Minecraftiana". De esta forma, podemos ir almacenando materias primas (madera, algas, aceites, etc.) para, una vez encontrado el banco de trabajo de turno, crear todo tipo de estructuras. Y atentos, porque en esta ocasión la cantidad y el tamaño de los objetos y edificaciones que es posible concebir se ha visto muy potenciada. Evidentemente, los escenarios

UN MONTÓN DE **DIVERTIDAS TAREAS** QUE LLEVAR A CABO



1 **RECOLECTAR MATERIALES** de diversa índole es una tarea que no paramos de realizar durante toda la aventura. Su importancia es vital.



2 **LA CONTINUA CONSTRUCCIÓN DE ESTRUCTURAS** es una labor muy agradecida. Es posible crear cualquier cosa que se nos venga a la cabeza.



3 **ENFRENTARSE A LOS MONSTRUOS** que pueblan los escenarios será algo necesario. Los combates son en tiempo real.



Es posible edificar casas y decorarlas a nuestro gusto con infinidad de ítems. Sólo necesitamos dar con un banco de trabajo.



La historia tiene su gracia y podemos seguirla sin problemas gracias a la excelente labor de traducción de todos los textos.



Akira Toriyama ha sido el encargado de diseñar a los personajes principales. Un lujo.



Resulta muy difícil no caer rendido a los encantos que nos proporciona esta aventura tan entretenida y variada.

también son totalmente nuevos, y han crecido también en número, variedad y dimensiones, aspectos que potencian mucho la duración de la aventura, que nos brinda muchas posibilidades.

Pero la mayor innovación tiene que ver con la incorporación de un modo multijugador online. Hasta cuatro usuarios pueden disfrutar de un modo de juego alternativo (que no forma parte de la campaña principal), pudiendo colaborar unos con otros para crear construcciones increíbles. El único inconveniente es que esta modalidad no está operativa o habilitada de inicio, siendo necesario invertir unas horas en el juego principal para ganar su acceso. Pero merece la pena hacerlo, eso está claro. Por si no fueran suficientes todas estas novedades que os hemos comentado hasta ahora, el juego incluye otras muchas como la posibilidad de usar vehículos para desplazarnos rápidamente de un lugar a otro, cultivar y trabajar el campo para obtener alimentos de todo tipo, poder jugar desde una perspectiva subjetiva... Todas estas innovaciones convierten a *Dragon Quest Builders 2* en una aventura muy entretenida, extensa y recomendable, que además posee un encanto especial y un apartado gráfico muy llamativo. Akira Toriyama ha sido el encargado de diseñar el aspecto de los personajes principales, que en general gozan de mucho carisma. Los escenarios son tan coloridos como variados, y la banda sonora es del todo memorable. A poco que os gusten este tipo de aventuras, seguro que con ésta os lo pasáis en grande.



Estéticamente da gusto verlo, siendo un claro ejemplo de que no es necesario exprimir el hardware de PS4 para crear títulos vistosos.



Es posible jugar mediante una perspectiva subjetiva, aunque a nosotros nos gusta más hacerlo desde la vista en tercera persona.

UN BUEN NÚMERO DE INNOVACIONES

A pesar de que esta segunda parte de *Dragon Quest Builders* mantiene la esencia y estructura del título original, se ha incluido una generosa cantidad de novedades muy llamativas. Y de todas ellas, estas tres que os dejamos en este cuadro son las que acaparan un mayor interés y trascendencia.



EL MODO MULTIJUGADOR ONLINE aporta un interés especial a la aventura. Una modalidad tan entretenida como longeva.



PODEMOS USAR MUCHOS VEHÍCULOS diferentes para viajar rápidamente de un lugar a otro de los amplios mapeados.



TRABAJAR EL CAMPO y cultivar todo tipo de alimentos es una tarea muy entretenida. ¿Os gusta la famosa saga *Harvest Moon*?

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las novedades que incluye, sobre todo el multijugador. Posee un encanto especial.

» LO PEOR
Algunas de las tareas que debemos efectuar son algo insulsas. Los combates son sosillos.

Te gustará + que... DRAGON QUEST BUILDERS

Te gustará − que... MINECRAFT

87	**» GRÁFICOS** No explota el potencial de PS4, pero aun así la línea artística es fantástica.
85	**» SONIDO** Excelente banda sonora y buenos efectos, pero no incluye doblaje.
90	**» DIVERSIÓN** Multitud de tareas que hacer y mundos maravillosos que visitar.
92	**» DURACIÓN** El modo multijugador expande todavía más la longevidad del juego.
NOTA 90	Una aventura que combina lo mejor de *Dragon Quest* y *Minecraft* para conformar un título divertido y cautivador.

JUEGO Play RECOMENDADO



3+

Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **CODEMASTERS**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**
Precio Legends Edition: **79,95 €**


JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **2-20**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.codemasters.com/game/f1-2019



Uno de los mejores simuladores de velocidad regresa con aires renovados... y la misma calidad.

» TODO UN MUNDO DE POSIBILIDADES

Títulos tan sobresalientes como *F1 2019* destacan por muchos motivos, pero en este cuadro hemos querido resaltar uno de sus valores más seguros: la gran cantidad de modalidades que incluye.



① **EL MODO CARRERA PROFESIONAL** ha sido muy renovado y nos invita a participar en la vida de un piloto desde la F2 hasta alcanzar la fama en la Fórmula 1.



② **LA MODALIDAD CAMPEONATOS** da mucho de sí porque en ella se integran una amplísima cantidad de torneos diferentes, todos ellos con sus propias características.



③ **GRAND PRIX** también tiene mucha miga y nos permite disfrutar de fines de semana de torneos en los lugares y circuitos que creamos oportunos.

UN **ESPECTACULAR HOMENAJE** A LA FÓRMULA 1

F1 2019

Una de las mejores sagas de velocidad de los últimos años regresa con una entrega cargada de novedades interesantes y el mismo realismo de siempre.

Son los reyes absolutos a la hora de diseñar simuladores de velocidad, y lo han vuelto a demostrar una vez más con *F1 2019*. Codemasters ha creado uno de los mejores títulos del año en su categoría, una auténtica demostración de lo intenso, divertido y desafiante que puede llegar a ser pilotar un monoplaza de Fórmula 1.

En lugar de optar por crear una entrega continuista, los desarrolladores se han animado a introducir un amplio número de novedades de diversa índole, siendo algunas de ellas realmente llamativas. Una de las que más peso poseen es la presencia de dos leyendas de este deporte, Ayrton Senna y Alain Prost, pilotos integrados en la denominada *Legends Edition* del juego y que protagonizan ocho desafíos históricos en los que es posible tomar partido en esta entrega. Otra característica verdaderamente singular es la inclusión de la F2, especialidad que ha sido introducida de manera fantástica (aunque los datos corresponden a la pasada temporada). Os aseguramos que las sensaciones que nos proporcionan estos monoplazas difieren bastante de las que nos ofrecen los coches pertenecientes a la F1, aportando de esta forma más variedad al título en su conjunto. Los modos de juego también han experimentado cambios importantes, sobre todo las modalidades principales. Así, el modo online ha sido revisado y potenciado hasta límites extremos para fomentar todo lo que tiene que ver con las competiciones eSport. Y en cuanto al tradicional modo Carrera, dicha opción también presenta cambios muy interesantes y ofrece un nivel de profundidad jamás disfrutado en esta serie... y en ninguna otra relacionada con el mundo del motor si nos apuráis. A todas estas innovaciones principales se suman otras muchas, como un nivel más profundo de personalización, la inclusión de los pilotos, equipos y coches oficiales de la presente temporada del Campeonato del





Como buen simulador, el sistema de daños reales está muy conseguido y por eso mismo debemos estar pendientes de todo.



Las condiciones climáticas añaden más interés (y estrategia) a las carreras. Las pruebas bajo la lluvia son realmente desafiantes.



La perspectiva desde el interior de la cabina nos proporciona unas imágenes así de increíbles.





Con este gran simulador, el mundo de la F1 cobra vida gracias a su excelente representación de dicha especialidad.

Mundo de F1, una interfaz bastante más realista, un nuevo sistema de repeticiones mucho más espectacular que el disfrutado antaño... Todo esto da como resultado una entrega muy renovada y que ofrece nuevas posibilidades a los aficionados.

Lo que no ha cambiado es el impresionante nivel de realismo que sigue transmitiendo este simulador. No exageramos si afirmamos que, en determinadas ocasiones, cuesta discernir las imágenes que nos proporciona el juego con las mismas que contemplamos los fines de semana durante las retransmisiones televisivas. La recreación de los monoplazas, la disposición de los circuitos (el título incluye los 21 trazados oficiales), las vallas publicitarias o el aspecto de los pilotos es del todo inmejorable, ultra realista, dejando claro el excelente nivel gráfico que ostenta esta producción. Y a eso se añade una sensación de velocidad impresionante, sobre todo si jugamos desde alguna de las distintas perspectivas interiores. Todo este despliegue que pone en liza *F1 2019* queda rematado por otra de las cualidades tradicionales de esta saga: su excelente sistema de control. Ya sea jugando con el DualShock 4 o, lo más recomendable, con algún volante compatible, es un auténtico placer pilotar cada uno de los monoplazas, vehículos que gozan de un comportamiento exquisito sobre el asfalto. Y como además dicho control es totalmente personalizable (incluyendo las ayudas), se adapta a cualquier tipo de jugador, ya sea experto o novato. *F1 2019* es un simulador de velocidad como la copa de un pino, un título que se convierte en un referente del género.



Los 21 circuitos oficiales que forman parte del Mundial han sido fielmente reproducidos.



Es posible ajustar las ayudas en la conducción que creamos oportunas para que se adapten a nuestro nivel de pericia.

LAS NOVEDADES MÁS DESTACADAS

A pesar de tratarse de una franquicia anual, los desarrolladores han querido refrescar las cosas introduciendo un buen número de innovaciones. Y lejos de resultar meramente funcionales, lo cierto es que algunas de las nuevas características tienen un gran alcance en la jugabilidad de *F1 2019*.



AYRTON SENNA Y ALAIN PROST son los dos grandes invitados a esta nueva entrega de *F1*. Una maravillosa rivalidad histórica.



LA F2 ha sido plenamente introducida en el juego y os aseguramos que pilotar dichos vehículos es toda una experiencia.



TODO LO QUE TIENE QUE VER CON EL MODO ONLINE ha sido ampliamente retocado y mejorado: espíritu eSport...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Amplia cantidad de innovaciones. La sensación de realismo que transmite es insultante.

» LO PEOR

Al ser una saga anual, sorprende menos. A veces la IA de la CPU es algo inconsistente.

Te gustará + que... F1 2018



Te gustará − que... GT SPORT



91	**» GRÁFICOS** La recreación de los bólidos es magnífica y los circuitos son increíbles.
90	**» SONIDO** Efectos realistas, voces en castellano y una banda sonora apropiada.
92	**» DIVERSIÓN** Pocos títulos de conducción nos proporcionan tanta diversión.
94	**» DURACIÓN** A poco que juguéis online podéis pasaros años pegados al volante.
NOTA 92	**Una nueva demostración de que Codemasters son, ahora mismo, los auténticos reyes de los simuladores de velocidad.**



16

Género: **AVENTURA**

Desarrollador: **ARTPLAY**

Editor: **505 GAMES**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **39,95 €**



https://505games.com/games/bloodstained



Aventuras de jugabilidad 2D y estilo metroidvania os aguardan en este gran "clon" de *Castlevania*.

JUEGO Play RECOMENDADO

UN DIGNO SUCESOR DE **CASTLEVANIA**

Bloodstained: Ritual of the Night

Koji Igarashi, productor de diversas entregas de la franquicia *Castlevania*, da forma a una aventura que recupera la filosofía de la franquicia de Konami.



Nadie sabe cuándo regresará (si es que lo hace), pero de lo que no cabe duda es que se trata de una de las sagas de videojuegos más legendarias y queridas por la comunidad de jugadores. Hablamos de *Castlevania*, una serie "olvidada" por Konami pero que, por fortuna, su legado continúa vigente.

El legendario creador Koji Igarashi, el mismo que ha moldeado algunos de los mejores capítulos de esta saga (incluyendo el extraordinario *Symphony of the Night*), ha querido recuperar la esencia de esta franquicia. Y lo ha hecho de una manera realmente magnífica, dando forma a uno de los juegos más destacados dentro del estilo "metroidvania" que se recuerdan. La acción nos lleva hasta el siglo XIX, momento en el que la humanidad se enfrenta a una amenaza brutal. Ejércitos de criaturas de ultratumba pretenden asaltar nuestro mundo, y sólo un personaje puede aplacar esta situación: Miriam. Una chica muy especial dado que su cuerpo es capaz de asimilar unos fragmentos de poder que la proporcionan habilidades únicas. A partir de aquí debe adentrarse en un siniestro castillo que es el origen de todo mal, un lugar que goza de unas dimensiones colosales. La jugabilidad clásica en 2D y desplazamiento lateral tan habitual de la saga *Castlevania* ha sido integrada con todo el acierto del mundo en esta producción. Y junto a esta dinámica de juego también se han incorporado los ingredientes habituales del género, como son los combates contra decenas de monstruos, plataformeo, exploración libre de es-

UNA CHICA CON **MUCHOS RECURSOS**



① **LA CANTIDAD DE ARMAS** que la protagonista puede llegar a utilizar a lo largo de la aventura es tremenda: dagas, trabucos, espadas, mazas...



② **LA MAGIA** es otra de sus grandes especialidades y es capaz de aprender decenas de hechizos diferentes absorbiendo fragmentos mágicos.



③ **PERSONALIZAR SU EQUIPO** es otra tarea vital, si bien igualmente podemos "customizar" su aspecto hablando con un personaje concreto...



Las zonas plataformeras también acaparan cierto protagonismo y suelen depararnos recompensas en forma de cofres de tesoro.

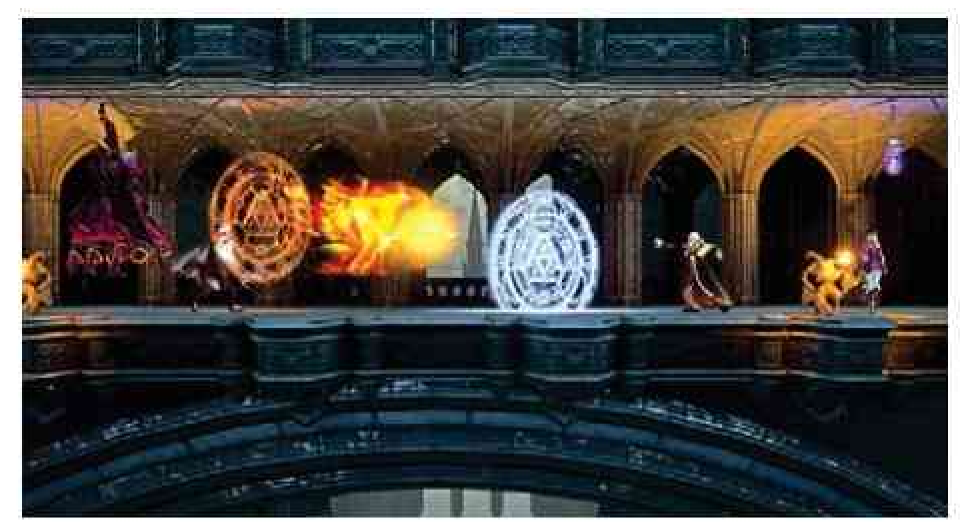


La historia tiene su interés y podemos seguirla sin perder detalle gracias a la traducción de los textos... que podría haber sido mejor.



Los combates contra jefes finales son bastante frecuentes y, a veces, realmente intensos.





El desarrollo que pone en liza esta aventura es clásico en 2D y los fondos gozan de un diseño muy laberíntico.

cenarios, la búsqueda permanente de objetos (y secretos) y la mejora progresiva de las aptitudes de la protagonista. Más allá de poder ir obteniendo nuevas armas y piezas de equipo a medida que progresa, Miriam también es capaz de emplear ataques mágicos así como un buen número de diversos objetos, incluyendo las clásicas pociones curativas. Y para dotar de más profundidad al desarrollo, a medida que progresamos también es posible interactuar con distintos personajes secundarios que nos permiten mercadear, cocinar platos que nos aportan ciertas ventajas, usar la alquimia o personalizar a Miriam. Un cúmulo de elementos al que se añaden otros muchos como los enfrentamientos contra un buen número de jefes finales, toques de rol, la asimilación de nuevas habilidades que nos permiten acceder a zonas previamente bloqueadas... Una jugabilidad variada, absorbente y muy bien construida que únicamente posee un inconveniente: está lastrada por diversos "bugs" de cierta trascendencia que esperamos que sean eliminados lo antes posible con parches.

La ambientación gótica que rodea a toda la aventura ha sido plasmada con total acierto. El diseño de los escenarios es realmente bueno y además dichos fondos gozan de gran variedad, pudiendo visitar desde fondos subacuáticos a torreones, sótanos o grandes salones. Pero lo mejor es la BSO, que nos regala una gran colección de piezas que recuerdan mucho a la saga en la que se inspira. Sin duda, uno de los juegos del verano.



Sin ser un espectáculo en lo técnico, la línea estética de fuerte inspiración gótica que muestra esta obra resulta muy llamativa.



El mapa que aparece en la esquina superior derecha resulta muy útil para no perdernos en los laberínticos y colosales decorados.

GUIÑOS CLAROS A CASTLEVANIA

Lejos de tratar de esconder su inspiración, *Bloodstained* deja clara su fuerte legado "castlevaniesco" en diferentes situaciones, características y aspectos del juego. Aquí os dejamos algunos de los más destacados, pero que sepáis que os vais a encontrar muchos más a lo largo de la aventura.



LAS SALAS PARA GUARDAR LA PARTIDA están repartidas por todo el castillo. Además, nos permiten recuperar la salud.



ESTAS BELLAS ESTANCIAS sirven como preludio de que estamos a punto de explorar una nueva zona del castillo.



LOS TELETRANSPORTES nos permiten viajar de un punto a otro del mapeado de manera rápida y sencilla. Son esenciales.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El diseño del mapeado es excelente. Fantástica banda sonora y conseguida ambientación.

» LO PEOR

Ciertos "bugs" importantes. Animaciones mejorables para los personajes secundarios.

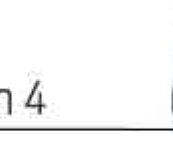
Te gustará + que... STEAMWORLD DIG 2



Te gustará − que... HOLLOW KNIGHT



84	**» GRÁFICOS** Escenarios bien representados, gran ambientación y buenos efectos.
90	**» SONIDO** Voces en inglés y japonés y fenomenal banda sonora. Muy bueno.
89	**» DIVERSIÓN** Dejando de lado los molestos bugs, es una aventura muy absorbente.
92	**» DURACIÓN** Como mínimo pasaréis unas 12-15 horas en el interior del castillo.
NOTA 90	Un sucesor espiritual realmente bueno de la saga *Castlevania* que proporciona muchas horas de acción y aventuras clásicas.





Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **BEENOX STUDIOS**
Editor: **ACTIVISION**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,99 €**
Precio Legend Edition: **59,99 €**

JUGADORES 1-4 · JUG. ONLINE 2-8 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 4K

www.crashbandicoot.com/es



La legión de seguidores que espera con ansia este "remake" va a encontrar justo lo que esperaba.

MANUAL BÁSICO PARA NOVATOS

Si eres nuevo en la saga, siempre vienen bien algunos consejos para afrontar este simpático pero desafiante juego. En *CTR: NF* no basta con apurar los trazados al máximo y hacer buen uso de los "power-ups".



① **PILOTOS.** El cariño y la nostalgia están bien, pero es recomendable elegir al personaje basándose en sus estadísticas.



② **DERRAPES.** Aunque complejos de ejecutar, debes dominarlos cuanto antes ya que pueden ser decisivos para la victoria.



③ **SALTOS.** Aprovecha los cambios de rasante para dar grandes saltos. Si lo haces bien proporciona un turbo al aterrizar.

TRASCENDIENDO EL **RECUERDO**... FORJANDO UN **FUTURO**

Crash Team Racing: Nitro-Fueled

Activision vuelve a darnos un buen trago de la fuente de la eterna juventud mientras reconstruye un clásico tan divertido y vigente como antaño.

Después de resucitar con éxito las trilogías de Crash Bandicoot y el dragón Spyro, todos confiábamos a ciegas en el buen hacer de Activision para realizar lo propio con el mítico *Crash Team Racing* de PSone. Con el "remake" ya en nuestras manos, podemos afirmar que el regreso al volante de nuestro marsupial favorito y sus colegas no va a defraudar a nadie.

En tan sólo unos minutos de partida queda claro y patente el excelente trabajo audiovisual que ha realizado Beenox con esta adaptación. Tanto los personajes como los escenarios lucen más exuberantes y vivos que nunca. En términos de detalle y definición, *CTR: NF* respeta al original, pero sin miedo a reinterpretar visualmente cada metro cuadrado del juego. Además, la banda sonora se ha vuelto a grabar, llevándola a un nivel de calidad y orquestación muy superior al original. El doblaje al español resulta la guinda para una experiencia audiovisual con el encanto de hace dos décadas, pero con un músculo técnico a la altura de los estándares actuales. En cuanto a contenido, *CTR: NF* tampoco anda precisamente cojo, contando con





Los enfrentamientos contra los jefes finales nos regalan momentos realmente divertidos y no menos desafiantes.



El juego cuenta con vídeos tutoriales con los que podemos aprender las nociones básicas de la jugabilidad.



Los circuitos, aunque familiares, regresan con un nivel de detalle realmente impresionante.





CTR: NF respeta al original, pero sin miedo a reinterpretar visualmente cada metro cuadrado del juego.

todos los circuitos del original, más algunos de otras entregas de la saga, hasta conformar la cifra de 32 recorridos. Además, podemos elegir entre un elenco de 25 pilotos, divididos en varias categorías. Al divertidísimo y completo modo Aventura hay que añadir un buen número de modos locales (Torneo, Batalla, Desafío CTR, Carrera por la reliquia...) que podemos disfrutar con hasta tres amigos a pantalla partida. A todo esto, hay que añadir que como novedad el título cuenta con multijugador online, en el que competimos en estos mismos modos contra jugadores de todo el mundo. Por si esto fuera poco, recientemente los desarrolladores confirmaron que tienen la intención de apoyar al juego con contenido gratuito de manera regular, con lo que sin duda reforzarán una propuesta que ya de por sí ofrece una cantidad de horas de entretenimiento más que razonable.

Aun así, este brillante "remake" no está exento de errores: Los diferentes niveles de dificultad no está bien ajustados, creando una brecha demasiado grande entre jugarlo en Fácil o en Normal. La técnica de derrape tarda en dominarse porque no está bien implementada. Y la personalización no tiene impacto en la jugabilidad. Pero a pesar de estas "pegas", estamos ante un auténtico juegazo. *CTR: NF* es la celebración de un clásico que no merece quedar relegado a ser recordado tan sólo desde la nostalgia. Su fórmula es tan satisfactoria como hace 20 años y ésa es la prueba irrefutable de que este "remake" no es tan sólo una ocasión perfecta para reencontrarse con el juego, sino también para disfrutarlo y enamorarse de él por primera vez.



Desde el escenario principal del modo Aventura podemos acceder a las pruebas disponibles. Estas puertas no se abren solas...



Nuestro inseparable y querido Aku Aku será de nuevo guía y mentor indispensable para vencer al maligno Nitros Oxide.

» LOS MARSUPIALES TAMBIÉN PRESUMEN

A parte de su renacido aspecto visual, la gran novedad de *CTR: NF* es su sistema de personalización. Desgraciadamente, las modificaciones solo tienen un efecto estético y no influyen en el gameplay. Aun así, supone un buen añadido que mantendrá enganchado a los más completistas.



PERSONAJES. Podemos asignar disparatadas skins a nuestros pilotos. La versión retro de Crash es puro amor.



KARTS. Contamos con múltiples opciones para personalizar nuestro bólido. Una manita de pintura nunca viene mal.



TIENDA. Además de desbloquear estos cosméticos, podemos adquirirlos directamente con la moneda del juego.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El juego resulta un auténtico golpe de nostalgia al que se le nota mucho mimo y cariño.

» LO PEOR

Ni la curva de dificultad ni las mecánicas derivadas del derrape están del todo pulidas.

Te gustará + que... TEAM SONIC RACING

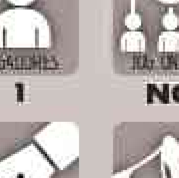


Te gustará + que... CARS 3: HLV



85	**» GRÁFICOS** Tanto a nivel artístico como técnico, la experiencia es sólida y fluida.
85	**» SONIDO** La BSO está mejorada y esta vez el juego llega doblado al español.
80	**» DIVERSIÓN** Aun con sus errores de diseño, *CTR: NF* es adictivo como él solo.
90	**» DURACIÓN** La cantidad de circuitos, modos y desbloqueables dan para mucho.
NOTA 85	*CTR: NF* respeta y mejora al juego original mientras lo reinventa para hacer creer a nuestros sentidos que aún somos niños.



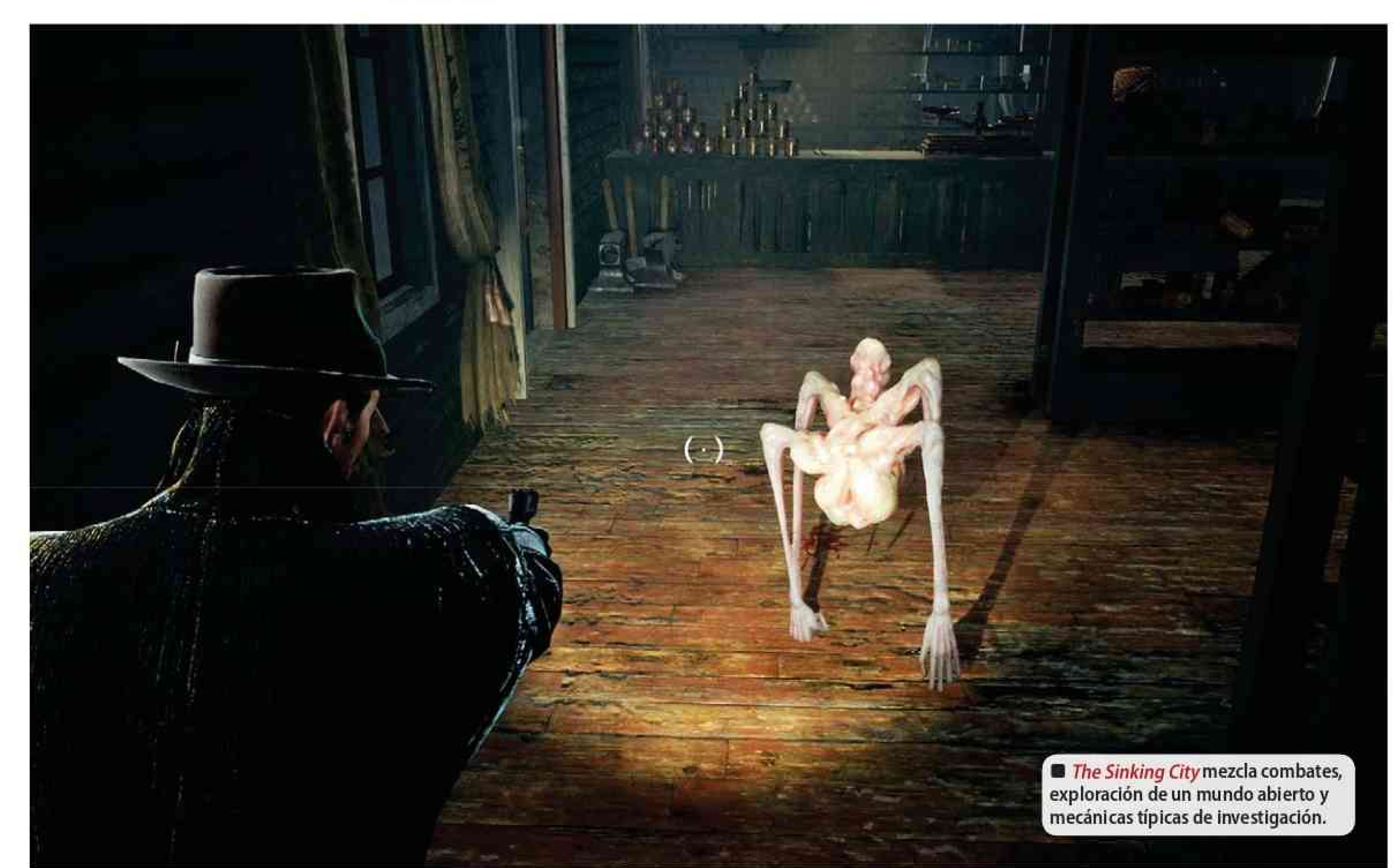



Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **FROGWARES**
Editor: **FOCUS HOME INTERACTIVE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,99 €**




JUGADORES: **1**	JUG. ONLINE: **NO**
TEXTOS: **CASTELLANO**	VOCES: **INGLÉS**
BLU-RAY: **SÍ**	RESOLUCIÓN: **1080 P**


https://www.thesinkingcity.com/es


The Sinking City mezcla combates, exploración de un mundo abierto y mecánicas típicas de investigación.

LA **AMBICIÓN** PUEDE HACERTE PERDER LA **CORDURA**

The Sinking City

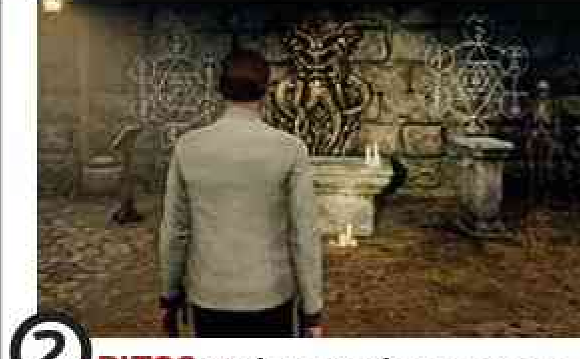
Los creadores de la saga *Sherlock Holmes* dan un paso adelante y nos traen su aventura más ambiciosa, que se basa en los horrores de H.P. Lovecraft.

Las aventuras de detectives siempre se han centrado en ofrecer mecánicas de aventura gráfica y poco más. Frogwares se ha decidido a cambiar eso y su nueva apuesta, *The Sinking City*, resulta mucho más ambiciosa al mezclar un mundo abierto que explorar con libertad, una buena ración de combates y la investigación de siempre.

El argumento es uno de los puntos fuertes. No tanto la trama de las misiones principales, que también, sino especialmente las misiones secundarias y los textos que vamos recogiendo por los escenarios y que en otros juegos suelen ser un peñazo. No nos cabe duda que buena parte de la culpa la tiene la inspiración en las obras de H.P. Lovecraft, con sus humanos con rasgos de pez, criaturas marinas, demonios y demás horrores. La cuidada ambientación también ayuda, especialmente en los escenarios interiores, donde descubrimos una ciudad mucho más oscura, siniestra y repleta de secretos inconfesables de lo que indican sus calles. Y eso que Oakmont, en buena medida inundada y con gente de lo más rara deambulando, ya resulta inquietante. Al contrario que en la mayoría de aventuras detectivescas, aquí disfrutamos de mecánicas "survival horror", con escasez de munición y la necesidad de peinar el mapa para obtener mate-

UNA BUENA RACIÓN DE **HISTORIAS PARA NO DORMIR**


① **CRÍMENES.** No hay casa de Oakmont que no esconda un cadáver en algún lado. En nuestra mano está descubrir cómo y por qué sucedió.


② **RITOS.** Todos guardamos trastos en el sótano, pero aquí la peña es más de pentagramas, esculturas de dioses ancestrales y esos rollos demoníacos.


③ **CORDURA.** Charles W. Reed ve tanta chaladura que irá perdiendo la cabeza, lo que puede llevarle a sufrir alucinaciones, perder visión, etc.



■ Una de las habilidades sobrenaturales de nuestro héroe nos permite recrear escenas del pasado al inspeccionar ciertos objetos.



■ Para movernos por las zonas inundadas tenemos que usar una lancha que, además, nos permite acceder a zonas aisladas del mapa.



■ La munición es escasa, así que debemos racionarla y buscar materiales para fabricar más.





The Sinking City ofrece una espiral jugable de lo más interesante, pero es cierto que se hace muy repetitiva.

riales con los que crear objetos para hacer frente a las criaturas que nos salen al paso. Podemos completar misiones secundarias en el orden que prefiramos y explorar la ciudad en busca de casas en las que encontrar recursos y secretos, lo que nos otorga una libertad pocas veces vista en el género.

La investigación es el núcleo jugable pese a todo. Debemos escudriñar los escenarios del crimen en busca de pistas. Una vez reunidas todas hacemos uso de la retrocognición de nuestro héroe, una habilidad sobrenatural que nos permite reconstruir lo sucedido en el pasado ordenando los acontecimientos que hayamos descubierto.

Finalmente nos toca ordenar las deducciones en el Palacio de la Mente, un menú en el que determinamos los culpables y decidimos cómo cerrar cada caso. Este círculo jugable: explorar una casa, combatir con demonios, buscar pistas, reconstruir la escena y tomar decisiones resulta muy entretenido, pero no podemos obviar que se repite tal cual en todas y cada una de las misiones, secundarias incluidas. A nivel técnico, nos encontramos muchos altibajos. Las animaciones son bastante pobres y los modelos tampoco son para tirar cohetes. Sin embargo, también tiene una dirección artística más que notable y unos escenarios interiores bastante detallados. Además, problemas como el "tearing" se han solucionado con actualizaciones. Aún quedan algunos "bugs", sobre todo en el comportamiento de los transeúntes, pero es el precio de que un estudio modesto sea tan ambicioso.



■ Para descubrir dónde debemos ir casi siempre hay que consultar los archivos de la ciudad juntando varias pistas ya obtenidas.



■ Las secciones bajo el agua son un refresco muy necesario en lo jugable, aunque se podrían haber desarrollado mucho más.

» AQUÍ UN **DETECTIVE SOBRENATURAL**

Puede que Sherlock Holmes sea un detective de lo más inteligente o que otros investigadores puedan fardar de haber resuelto decenas de crímenes. Ahora, que levante la mano el que pueda utilizar sus poderes sobrenaturales para reconstruir el pasado y descubrir la verdad de lo sucedido.



COMBATES. Las escenas del crimen están repletas de horribles criaturas a las que es preferible eliminar para explorar tranquilos.



INVESTIGAR. Recoger documentas, pruebas e interrogar a los sospechosos y testigos es clave para resolver los casos.



RETROCOGNICIÓN. Tras recoger las pistas clave podemos reconstruir lo sucedido ordenando los eventos del pasado.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La variedad de mecánicas que ofrece. Las tramas y la ambientación de estilo Lovecraft.

» LO PEOR
Fallos técnicos y algunos bugs. La estructura para resolver los casos se repite demasiado.

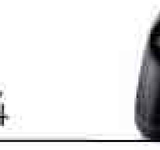
Te gustará + que... AGATHA CHRISTIE



Te gustará − que... CALL OF CTHULHU



75	**» GRÁFICOS** Tiene algunos fallos técnicos, pero los escenarios tienen bastante detalle.
72	**» SONIDO** La música dinámica se oye pocas veces y las voces en inglés son notables.
75	**» DIVERSIÓN** El completo esquema jugable engancha, pero se repite demasiado.
75	**» DURACIÓN** Unas 15 o 20 horas para completar todas las misiones que nos ofrece.
NOTA 75	Un claro ejemplo del refrán "El que mucho abarca, poco aprieta". Intenta hacer muchas cosas y no todas salen bien.

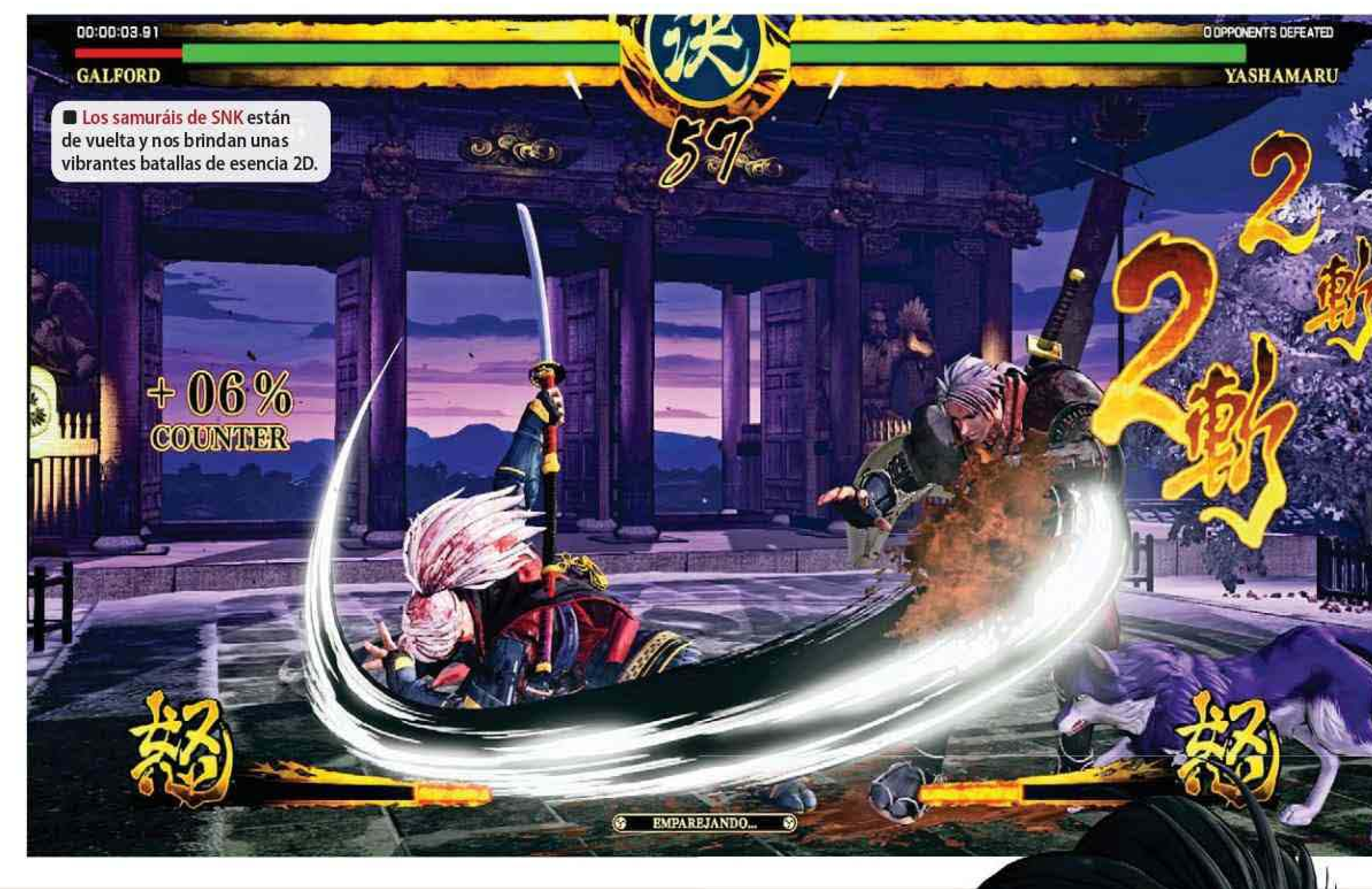




Género: **LUCHA**
Desarrollador: **SNK**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,95 €**

Jugadores 1-2
Jug. online 1-2
Textos CASTELLANO
Voces JAPONÉS
Blu-ray SÍ
Resolución 1080 P

https://www.snk-corp.co.jp/us/games/samuraishodown



■ **Los samuráis de SNK** están de vuelta y nos brindan unas vibrantes batallas de esencia 2D.

VIBRANTES **DUELOS DE ESPADAS** CON SOLERA

Samurai Shodown

Tras una década en el más absoluto ostracismo, por fin SNK recupera una de sus sagas de lucha 2D más clásicas de manera muy acertada.

Se ha hecho de rogar durante más de una década, pero por fin se ha cumplido el sueño de miles de fans. *Samurai Shodown* regresa con una entrega bastante renovada, pero que ha sabido mantener la esencia de esta veterana franquicia. Un título que va a enamorar a la mayoría de los amantes de los juegos de lucha.

El desarrollo de las peleas se ha mantenido en 2D, así como el hecho de que los luchadores combatan blandiendo algún tipo de arma blanca. Una base jugable que ha funcionado perfectamente durante muchos años y que, en esta nueva entrega, sigue resultando igual de brillante. Pero si por algo destaca esta producción es por gozar de mucha personalidad, alejándose bastante de los convencionalismos que rigen actualmente este clásico género para poner en liza unos enfrentamientos mucho más tácticos de lo habitual. Estamos ante un arcade de lucha que resulta relativamente fácil de jugar pero bastante difícil de dominar. Y eso se debe al sistema de control que ha sido integrado, que es tan profundo que requiere de bastante práctica para exprimir al máximo el potencial de los luchadores. Dichos personajes son capaces de efectuar un buen número de técnicas avanzadas (desarmes, contraataques, etc.) al margen de los clásicos golpes básicos, combos y ataques especiales. Y, lógicamente, poner en funcionamiento todas estas acciones durante el fragor de los combates tiene su gracia. Una cualidad que no muchos títulos de este estilo poseen. ¿Y de cuántos luchadores controlables esta-

UNOS SAMURÁIS REALMENTE **DIESTROS**



① **DESARMAR A LOS RIVALES** no es nada fácil y requiere de mucha precisión a la hora de efectuar la técnica especial correspondiente.



② **LA FURIA MÁXIMA** es un estado que nos proporciona un poder adicional así como la posibilidad de efectuar la técnica Espada Relámpago.



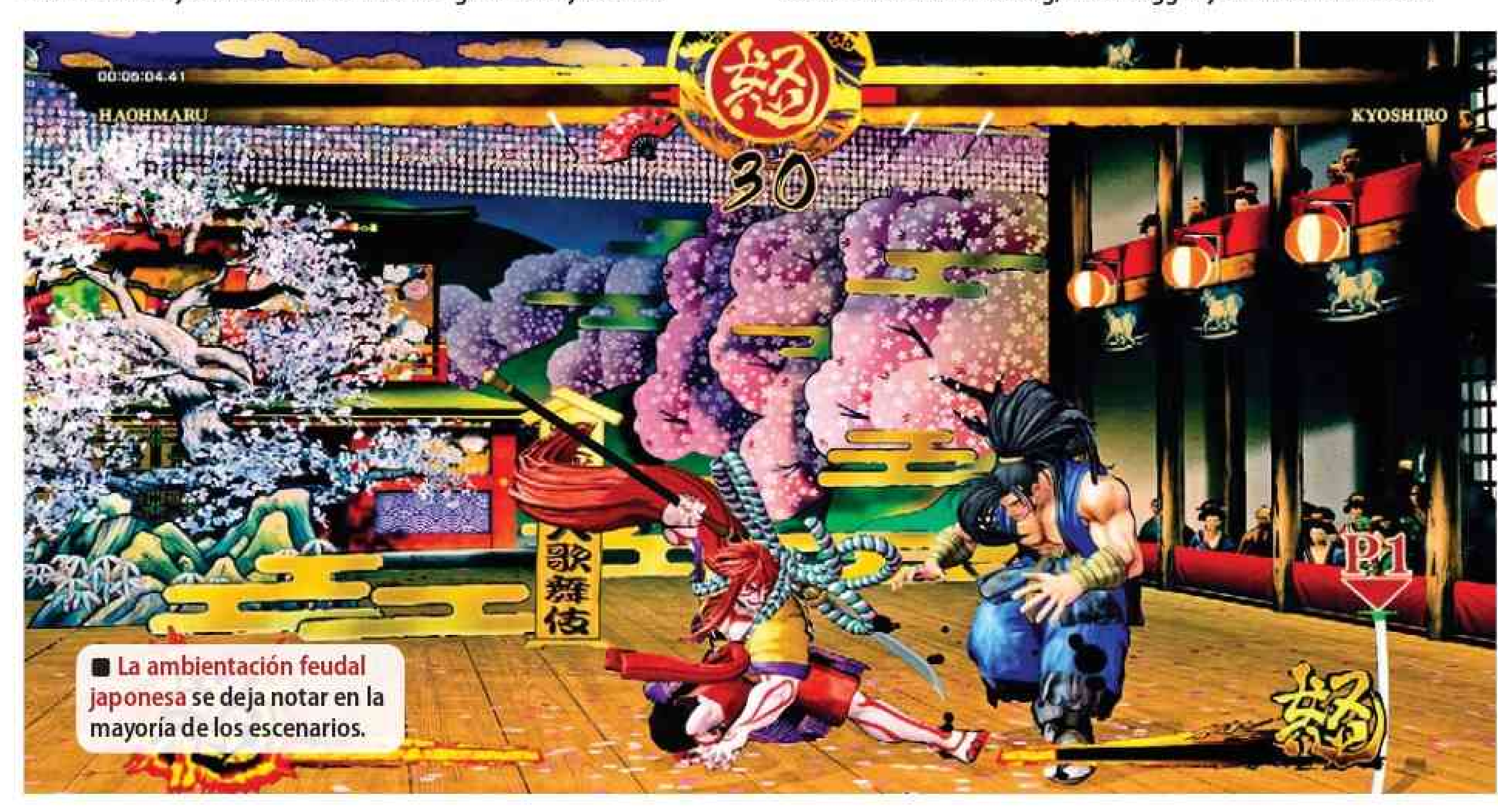
③ **LOS MOVIMIENTOS SÚPER ESPECIALES** pueden ser efectuados en cualquier momento... pero sólo una vez durante cada enfrentamiento.



Los efectos especiales que se dejan ver durante las peleas son sensacionales y dan forma a un acabado gráfico muy vistoso.



El elenco de personajes está formado por 16 luchadores, tres de ellos nuevos: Wu-Ruixiang, Darli Dagger y Yashamaru Kurama.



La ambientación feudal japonesa se deja notar en la mayoría de los escenarios.





Los combates que nos ofrece este arcade de lucha resultan tan técnicos como apasionantes... y desafiantes.

mos hablando? Pues de 16 de inicio, cifra que irá creciendo paulatinamente con el paso de los meses mediante DLC. Una cantidad bastante escasa si lo comparamos con otros juegos similares pero que da mucho de sí, dado que las diferencias entre unos y otros en cuanto a estilos de lucha, ramillete de golpes disponibles y demás es considerable.

Sin embargo, la oferta de modos de juego que acapara esta producción sí que resulta tremendamente completa. El modo Historia nos invita a seguir una ruta diferente con cada personaje, así como asistir a un final diferente; en el Dojo podemos crear a un fantasma capaz de asimilar nuestro estilo de combatir para enfrentarse al de otros usuarios; el modo Online funciona de manera muy correcta... Una oferta muy suculenta a la que se suman un buen número de modalidades adicionales como Versus, Contrarreloj, Supervivencia, Campeonato, Práctica y otros más. Gracias a todo este contenido, el título es capaz de mantenernos con el mando en las manos durante muchos meses. Y si en cuanto a modos de juego va bien servido, en términos técnicos también destaca. La estética en plan "cel-shading" que muestran los personajes es muy llamativa, luchadores que además gozan de unas animaciones fantásticas. Los decorados también muestran un aspecto impecable y han sido agraciados con una ambientación sensacional, y terminan de conformar un gran arcade de lucha.



Sin ser excesivamente violento, el título presenta ciertos toques gore.



El sistema de control es realmente profundo y para exprimir el potencial de todos los luchadores hay que practicar bastante.

UNA SENSACIONAL OFERTA LÚDICA

Una de las cualidades más destacadas de la inmensa mayoría de los juegos de lucha tiene que ver con su amplia oferta de modalidades disponibles. *Samurai Shodown* no es una excepción, más bien lo contrario, y nos brinda numerosos modos de juego. Estos de aquí abajo son nuestros favoritos.



EL MODO HISTORIA nos obsequia con distintas rutas y finales para los luchadores, escenas de vídeo... y un gran jefe final.



EN EL DOJO podemos crear a un fantasma que asimile nuestro estilo de pelear... y descargar los diseñados por la comunidad.



EL MODO ONLINE se compone de varias submodalidades (Batalla Clasificada, Casual...) y garantiza una gran durabilidad.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El sistema de control es magnífico y muy profundo. Excelsa gama de modos de juego.

» LO PEOR

El plantel de personajes es algo escaso. Hay que entrenar mucho para dominar el control.

Te gustará + que... **SOUL CALIBUR VI**



Te gustará − que... **DRAGON BALL FIGHTERZ**



91	**» GRÁFICOS** El "cel-shading" le sienta bien a los luchadores. Fondos muy elaborados.
88	**» SONIDO** Melodías bastante buenas y efectos de sonido muy contundentes.
85	**» DIVERSIÓN** Exigente pero muy gratificante. Los combates son espectaculares.
92	**» DURACIÓN** Multitud de modalidades de todo tipo: online, historia, contrarreloj...
NOTA 88	Después de más de una década en silencio, los samuráis de SNK regresan con un notable arcade de lucha de jugabilidad 2D.





Género: **AVENTURA DE ACCIÓN**
Desarrollador: **BONUS XP**
Editor: **NETFLIX**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,95€**

JUGADORES 1-2 · JUG. ONLINE NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES - · BLU-RAY NO · RESOLUCIÓN 1080 P

https://bonusxp.com/2019/07/stranger-things-3-the-game-arrives/



Stranger Things 3: The Game es una aventura de acción en perspectiva isométrica con textos en castellano.

EXTRAÑAS Y **OCHENTERAS** AVENTURAS

Stranger Things 3: The Game

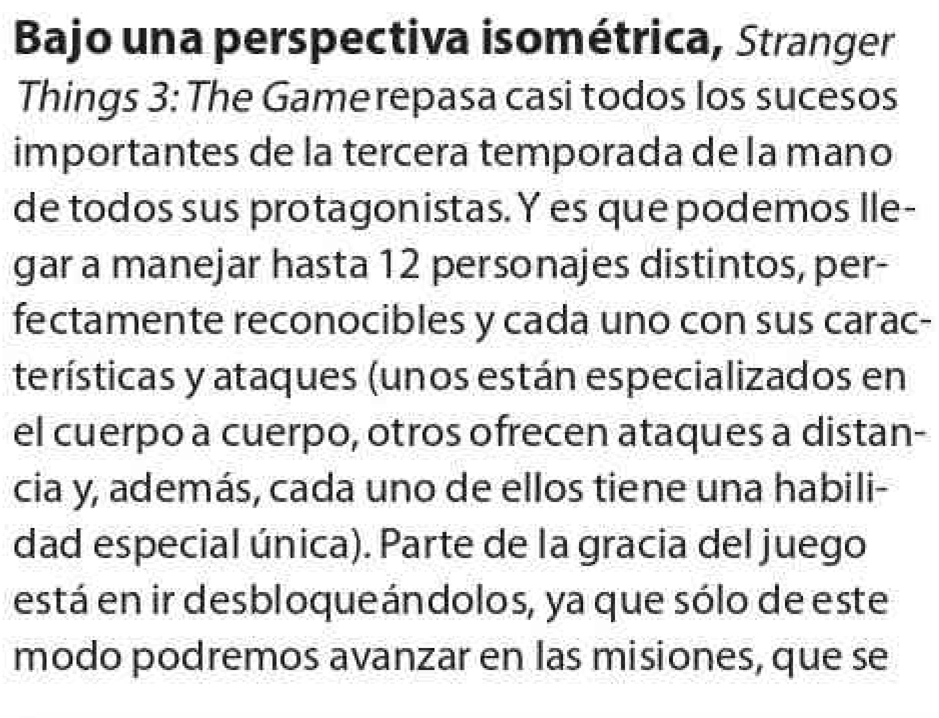
Los amigos no mienten... y nosotros tampoco cuando decimos que este juego lo van a disfrutar sobre todo los fanáticos de la serie de Netflix.

Si ya has terminado la tercera temporada de Stranger Things y te consideras un gran fan de la serie de Netflix creada por los hermanos Duffer, no deberías dejar pasar este juego .

Bajo una perspectiva isométrica, *Stranger Things 3: The Game* repasa casi todos los sucesos importantes de la tercera temporada de la mano de todos sus protagonistas. Y es que podemos llegar a manejar hasta 12 personajes distintos, perfectamente reconocibles y cada uno con sus características y ataques (unos están especializados en el cuerpo a cuerpo, otros ofrecen ataques a distancia y, además, cada uno de ellos tiene una habilidad especial única). Parte de la gracia del juego está en ir desbloqueándolos, ya que sólo de este modo podremos avanzar en las misiones, que se desarrollan en cerca de una decena de escenarios como la ciudad de Hawkins (con algunas casas visitables). el bosque, el centro comercial, ciertas instalaciones secretas... Por desgracia, muchas de estas misiones son bastante simplonas y hasta tediosas y los combates son algo sencillotes (los enemigos son repetitivos), aunque la cosa mejora bastante si lo jugamos en cooperativo con un amigo (sólo local, como en los juegos de LEGO; y como en los LEGO también podremos alternar el control de nuestros personajes de forma ágil, aparte de darles sencillas órdenes). En cuanto al apartado técnico, combina una estética de 16 bits con melodías que acompañan y buenos efectos de sonido (nada de voces). Un juego entretenido y que cumple lo que promete, aunque esta serie tiene potencial para una propuesta mucho más ambiciosa.



Repasa muchos sucesos acontecidos en la tercera temporada, con escenarios y situaciones reconocibles.



El modo Eliminador es un modo extra en el que si uno de nuestros héroes muere, su muerte será irreversible.

ASÍ INTENTAREMOS VOLVER A **SALVAR HAWKINS**



1. **12 PERSONAJES.** Manejaremos hasta 12 personajes de la serie en esta mezcla de exploración, acción, puzles, elegir respuesta en conversaciones...
2. **PUZLES.** La mayoría tienen que ver con encontrar un objeto o bien tener desbloqueado al personaje con el atributo necesario (como los LEGO).
3. **COOPERATIVO LOCAL.** Y como en los LEGO también, es más divertido jugarlo en cooperativo. Si juegas solo puedes alternar entre los personajes.



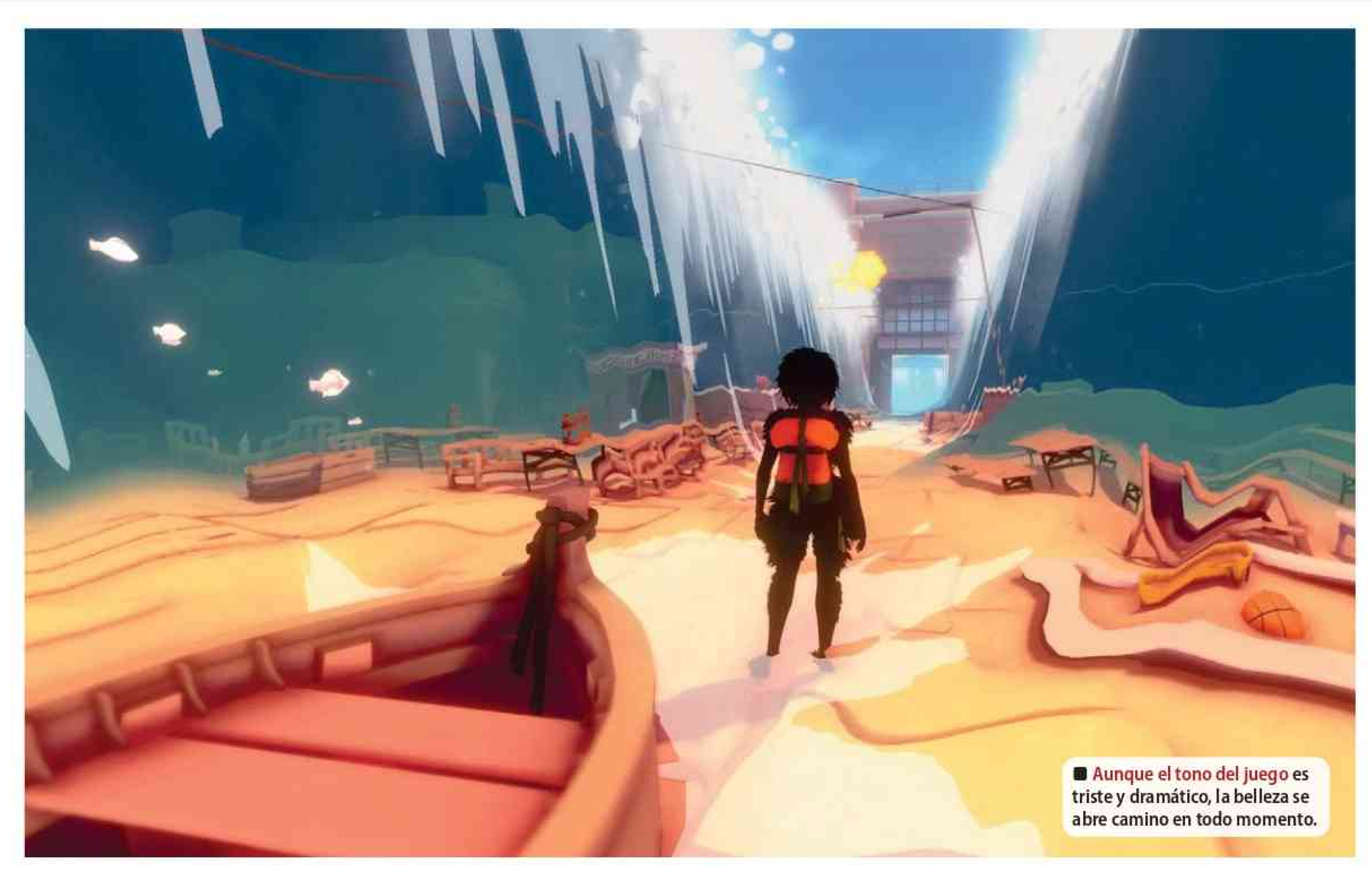
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Los fans quedarán encantados y tiene más "chicha" de lo que parece de primeras.

» LO PEOR
Abundantes tiempos de carga y misiones algo tediosas. Esta serie se merece más.

Nota	Apartado
70	**» GRÁFICOS** Perspectiva isométrica y estética de 16 bits que funciona bastante bien.
65	**» SONIDO** Melodías que acompañan bien, aunque el juego no tiene voces.
75	**» DIVERSIÓN** Sus carencias y defectos se perdonan mejor jugándolo en cooperativo.
68	**» DURACIÓN** No llega a las 10 horas pero el modo Eliminador es un buen reto. extra.
NOTA 70	**Entretiene y cumple con lo que promete, aunque esta serie se merece una propuesta mucho más "grande" y ambiciosa.**





Aunque el tono del juego es triste y dramático, la belleza se abre camino en todo momento.

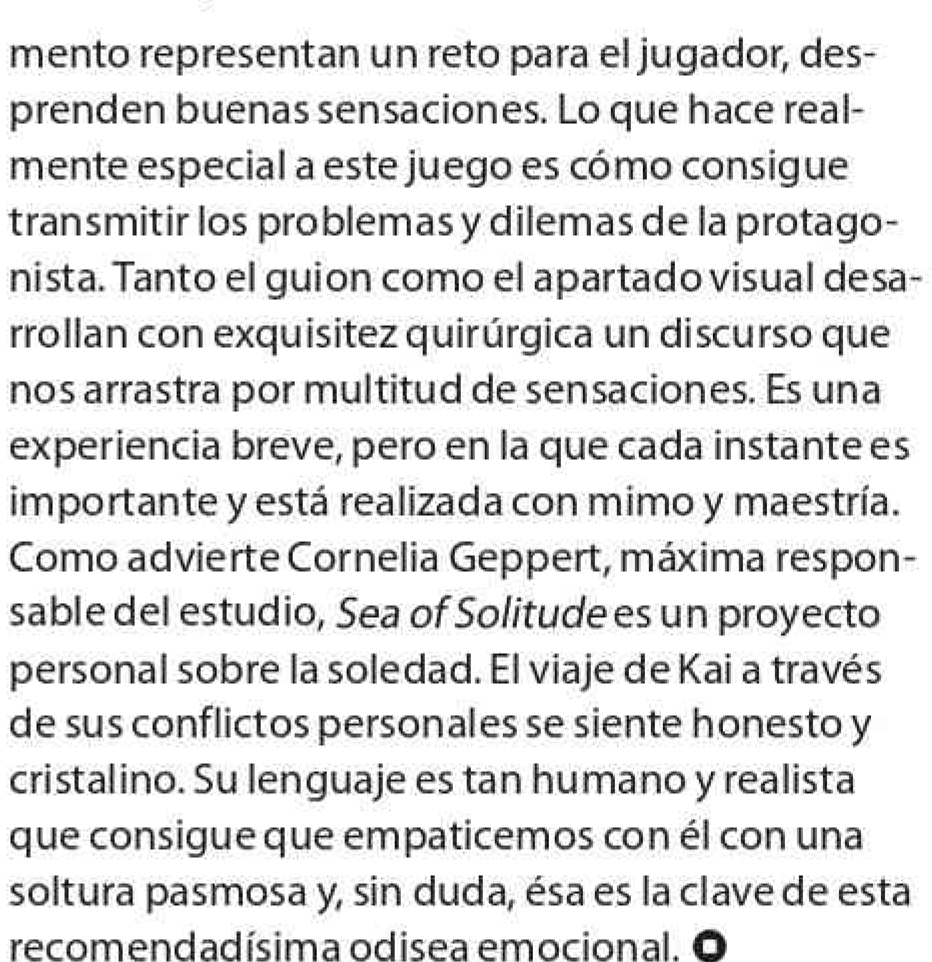
HAY **PROBLEMAS** QUE NO SE SOLUCIONAN **SOLOS**

Sea of Solitude

Jo-Mei Games nos regala una aventura que, lejos de conformarse con entretenernos, reflexiona sobre cuestiones tan profundas como universales.

Kai está sola, tumbada sobre una pequeña barca en una extraña ciudad sumergida. Desconcertada por su espantoso aspecto, emprende un camino en busca de respuestas. Sin saberlo, está adentrándose en su traumatizada psique. Una dolorosa travesía, que todos estamos condenados a sufrir si queremos ser felices.

Si nos ponemos ortodoxos, *Sea of Solitude* es una aventura fundamentada en la exploración de entornos abiertos, conformados por secciones de plataformeo y sigilo. Las amenazas que salpican este periplo no son pocas, desde un temible monstruo marino con mucho apetito a unos espectros que nos insultan mientras escapamos de sus molestos empujones. Todas estas mecánicas funcionan en armonía y, aunque en ningún mo-



mento representan un reto para el jugador, desprenden buenas sensaciones. Lo que hace realmente especial a este juego es cómo consigue transmitir los problemas y dilemas de la protagonista. Tanto el guion como el apartado visual desarrollan con exquisitez quirúrgica un discurso que nos arrastra por multitud de sensaciones. Es una experiencia breve, pero en la que cada instante es importante y está realizada con mimo y maestría. Como advierte Cornelia Geppert, máxima responsable del estudio, *Sea of Solitude* es un proyecto personal sobre la soledad. El viaje de Kai a través de sus conflictos personales se siente honesto y cristalino. Su lenguaje es tan humano y realista que consigue que empaticemos con él con una soltura pasmosa y, sin duda, ésa es la clave de esta recomendadísima odisea emocional.



Nuestra mochila aspira la temible oscuridad que nos amenaza. Cargar con ella es toda una responsabilidad.



La barca es un elemento fundamental en la aventura. En ella nos sentimos seguros para explorar cada rincón.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
El juego trata temas duros y complejos con inventiva, tanto estética como narrativamente.

» LO PEOR
Las animaciones son mejorables y su duración, aunque satisfactoria, se queda corta.

80	**» GRÁFICOS** Rebosantes de belleza y fluidez, aunque con algo de "popping".
80	**» SONIDO** La banda sonora acompaña bien a la acción y el doblaje es notable.
85	**» DIVERSIÓN** El ritmo y variedad de la acción son perfectos. Engancha de principio a fin.
75	**» DURACIÓN** Sus cuatro horas son escasas, pero dejan un buen sabor de boca.
NOTA 80	**EA Originals firma una aventura repleta de cariño y autenticidad, y con un mensaje potente, sincero y necesario.**

» TRES **FAROS** EN UNA TRAVESÍA **OSCURA**



① **BENGALA.** Úsala cada vez que no tengas claro el camino a seguir. Los entornos son muy amplios, así que su estela de luz es realmente útil.



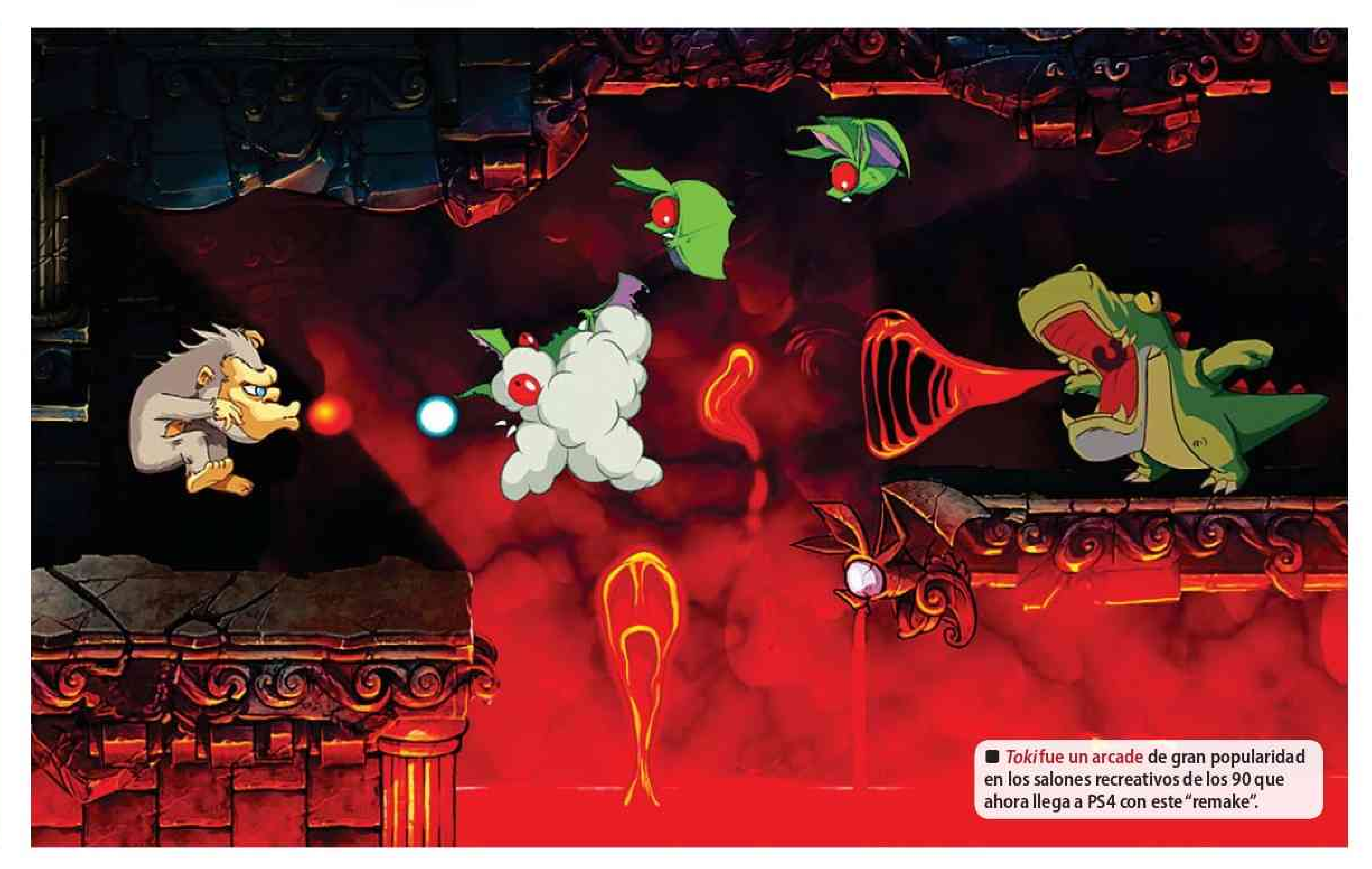
② **BOTELLAS.** Explora a fondo para encontrar todos los mensajes embotellados. Éstos te desvelan interesantes detalles de la historia.



③ **GAVIOTAS.** Al ahuyentarlas podemos observar, durante un breve lapso de tiempo, lo que nos rodea desde su privilegiado punto de vista.







Toki fue un arcade de gran popularidad en los salones recreativos de los 90 que ahora llega a PS4 con este "remake".

EL **ARCADE** MÁS **"MONO"** POR FIN LLEGA A PS4

Toki

Tras su paso por Switch, al fin recibimos en nuestra PS4 la revisión de este mito de las recreativas que nos llega con gráficos totalmente renovados.

Creado en 1989 por TAD Corporation, *Toki* fue un habitual en los salones recreativos de los noventa. Y es que todos los chavales de la época queríamos ayudar a nuestro sufrido protagonista (convertido en mono) a salvar a su novia Miho de las garras del malvado hechicero Vookimedlo.

Con idéntico planteamiento y desarrollo de niveles nos llega este "remake", que supone sobre todo una puesta al día en materia gráfica. Así pues, contemplando un gran trabajo en los gráficos (redibujados a mano por Philippe Dessoly, ilustrador de distintos mangas), acompañaremos a este simio a lo largo de 6 niveles repletos de plataformas y enemigos, que podremos eliminar saltando sobre ellos o escupiendo unos proyectiles. Este último ataque se puede potenciar con "power



ups" temporales (como un disparo múltiple o un lanzallamas) y también podremos coger items defensivos como un casco de fútbol americano, que nos permitirá recibir un impacto sin morir (recordemos que, como buen juego de la vieja escuela, perderemos una vida con cada impacto que recibamos). Pero tranquilos, que esta versión moderna de *Toki* nos da bastante tregua (en el nivel Fácil tenemos 9 vidas y 9 créditos para continuar la partida), aunque también incluye un modo Contrarreloj que sí supone un verdadero reto (y que es el único extra jugable con respecto a la versión de Switch aparecida en noviembre). Nos quedamos con las ganas de algún añadido más y, sobre todo, de poder alternar los gráficos modernos con los clásicos, como en *Wonder Boy: The Dragon's Trap*. Aun así, es un placer revisitar este clasicazo.



La puesta al día es en los gráficos (hay varios filtros). El desarrollo de los niveles es idéntico al del juego original.



El único extra jugable que trae nuestra versión con respecto a la de Switch es un modo Contrarreloj.



» ASÍ SE LAS GASTA UN **CLÁSICO** DE LOS **RECREATIVOS**



① **DESARROLLO CLÁSICO.** *Toki* nos ofrece un desarrollo clásico en 2D que mezcla plataformas y disparos y en el que un impacto supone la muerte.



② **"POWER UPS".** Podremos mejorar nuestro ataque y defensa de forma temporal recogiendo "power ups" como lanzallamas o un casco.



③ **JEFES FINALES.** Cada uno de los 6 niveles tiene un jefe final (y jefes intermedios). Estudia su patrón de ataque y verás que no son difíciles.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sigue conservando ese irresistible espíritu arcade. Los nuevos gráficos nos han gustado.

» LO PEOR
Podrían haber incluido también los gráficos del clásico o algún contenido extra más.

78	**» GRÁFICOS** Los gráficos redibujados por Philippe Dessoly respetan los originales.
70	**» SONIDO** Melodías bien reorquestadas por el compositor francés Raphaël Gesqua.
83	**» DIVERSIÓN** Diversión "old school" que puede ser suavizada con el modo Fácil.
64	**» DURACIÓN** Sus seis niveles no dan para mucho. Y luego sólo queda el Contrarreloj.
NOTA 75	**Disfruta de este arcade clásico con gráficos modernos. Es una pena que no se hayan decidido a meterle más contenido extra.**





Death's Gambit ofrece una notable mezcla entre combates a los *Dark Souls* y exploración "metroidvania".

YA LO DECÍA TU MADRE: NUNCA PACTES CON LA **MUERTE**

Death's Gambit

¿Qué pasaría si mezclamos los combates de *Dark Souls* y la exploración de un metroidvania? La respuesta nos la da esta notable apuesta por la parca.

Dark Souls es uno de los juegos más influyentes de la década. Resulta ya cansino hacer la comparación, pero es que es lo que hay. *Death's Gambit* es, por resumirlo fácilmente, un homenaje a la obra de From Software pero en 2D y con un gran diseño de niveles a lo "metroidvania",s que ahora llega en físico gracias a Meridiem Games.

En la piel de un héroe inmortal tras llegar a un pacto con la mismísima muerte, debemos recorrer un enorme mapeado abierto e interconectado despachando a todo tipo de enemigos por el camino. Podemos crear a nuestro personaje escogiendo entre siete clases, aunque las diferencias entre ellas no son abismales y, en el plano positivo, todas son bastante polivalentes y al subir de nivel podemos ir gastando puntos para redefinir nuestro estilo de juego. Los combates son el núcleo de la experiencia. Contamos con una gran ristra de armas y habilidades para hacer frente a los variados enemigos que nos saldrán al paso, además de poder equiparnos con un escudo, esquivar rodando o bloquear los ataques. El único problema que le vemos a este interesante abanico de habilidades y opciones es que el control no siempre responde como debiera y, aunque parezca una nimiedad, echamos mucho de menos la opción de fijar a los enemigos para que nuestros ataques y bloqueos siempre estén orientados hacia ellos. Cabe destacar también la dirección artística de estética pixelada, que cuenta con unas animaciones más que solventes. Además, es de agradecer que llegue en formato físico porque es de esos juegos que los fans del género querrán en su colección.



Montar a caballo nos permite movernos por los escenarios con mucha velocidad y arrasando con todo.



Los escenarios están repletos de secretos, cofres o nuevas armas, pero también de peligrosas trampas.

DISFRUTA DEL **CÍRCULO DE LA VIDA**, DIGO DE LA **MUERTE**



1 **LUCHA.** Los escenarios están plagados de peligro, tanto trampas como, sobre todo, enemigos que pretenden acabar con nosotros.

2 **MUERE.** Nuestra amiga la muerte nos recuerda, cada vez que la diñamos, que perdemos una pluma de fénix (las pociones de salud) en el proceso.

3 **Y VUELVE A LUCHAR.** Lo bueno de ser inmortal es que siempre podemos volver a intentarlo. La clave, aprender para la siguiente batalla.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El diseño de niveles. La variedad de armas y habilidades. La pixelada dirección artística.

» LO PEOR
El control a veces no es lo preciso que debiera y pide a gritos un bloqueador de objetivos.

78	**» GRÁFICOS** La dirección artística es genial, pero su apuesta por el píxel no brilla.
75	**» SONIDO** La banda sonora cuenta con temas memorables. Voces en inglés.
84	**» DIVERSIÓN** La mezcla de géneros resulta de lo más interesante y adictiva.
75	**» DURACIÓN** Los más duchos en el género pueden acabarlo en unas 10 horas.
NOTA 80	Tiene algunos defectos de planteamiento que lo alejan del sobresaliente, pero si te gusta el género es un valor seguro.





Super Neptunia RPG vuelve a presentar a Neptune y sus compañeras, de nuevo con diseños de la ilustradora Tsunako.

PS4 | IDEA FACTORY | ROL | YA DISPONIBLE | 49,99€

Super Neptunia RPG



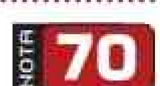
El desarrollo ahora es en 2D y los combates por turnos presentan un nuevo sistema.

Desarrollado por los canadienses de Artisan en vez de Compile Heart, *Super Neptunia RPG* es una especie de "spin off" de la saga rolera *Hyperdimension Neptunia* en la que tendremos que volver a salvar el mundo de Gamindustri en otra trama repleta de bromas y guiños al panorama consolero. Lo más destacable de esta producción es que el desarrollo ahora es en 2D, con bellos fondos aunque la exploración se ha vuelto más lineal. Eso sí, las múltiples misiones secundarias nos obligarán a revisitar los escenarios para cumplir otros objetivos (no son muy variadas, por desgracia). En cuanto al sistema de combate, controlaremos a Neptune y sus compañeras con un botón a cada una, y en todo momento podemos rotar la formación, cambiando las acciones de las protagonistas en función de la posición en la que se encuentren. Un sistema sencillo y dinámico pero un tanto rígido también. Lo mejor de este RPG es su apartado gráfico, al que su salto a las 2D le ha sentado de maravilla, y que sigue contando con los diseños de Tsunako, la ilustradora habitual de la saga. Por desgracia, también sigue sin llegar traducido al castellano.





VALORACIÓN. **Aunque el sistema de combate no termina de convencernos, el salto a las 2D le ha sentado bien a la saga.**





Dragon Star Varnir es J-RPG que presenta una elaborada trama que mezcla brujas, dragones y humanos.

PS4 | IDEA FACTORY | ROL | YA DISPONIBLE | 59,99€

Dragon Star Varnir

Brujas, dragones y humanos de distintas facciones coexisten en este J-RPG de Compile Heart, que ofrece una trama argumental bastante elaborada que nos invita a asumir el control de un grupo de brujas en un desarrollo de marcado acento nipón, con abundantes diálogos que se desarrollan a través de trabajadas escenas semiestáticas (los textos están en inglés). En cuanto a los combates, son por turnos y se desarrollan en tres niveles de altura, un curioso enfoque que está bien ejecutado y que para nosotros es los mejor del juego junto a su memorable BSO.

VALORACIÓN. **Aunque pueda pecar de lento, es un J-RPG con bastante "chicha" y armas suficientes como para enganchar a los fans del género.**





Underworld Ascendant nos invita a explorar el Abismo Estigio con bastante libertad de acción.

PS4 | 505 GAMES | ROL | YA DISPONIBLE | 29,99 €

Underworld Ascendant

Heredero espiritual del mítico RPG de PC *Ultima Underworld* (de hecho viene firmado por su artífice, Paul Neurath, y por Warren Spector, creador del *Deus Ex* original), teniamos muchas ganas de catar en PS4 *Underworld Ascendant*, que nos invita a explorar en primera persona el Abismo Estigio para derrotar al poderoso Typhon con bastante libertad y la posibilidad de afrontar los combates desde distintas perspectivas: acción, magia, sigilo, aprovechando el entorno... Por desgracia, las misiones suelen ser bastante sosas y monótonas. Y sigue habiendo algunos "bugs".

VALORACIÓN. **Un RPG que evoca buenos tiempos pasados y arranca con buenas premisas pero termina resultando monótono y decepcionante.**





Si siempre soñaste con ser mecánico, *Car Mechanic Simulator* es tu juego.



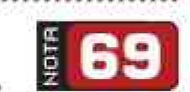
Esta "visual novel" desvela misterios de instituto en una trama bastante interesante.

PS4 | KOCH MEDIA | SIMULADOR | YA DISPONIBLE | 29,95 €

Car Mechanic Simulator

Con edición física de venta exclusiva en GAME llega a PS4 esta franquicia "pecera" que busca convertirnos en auténticos mecánicos de coches. Y lo cierto es que lo consigue, presentando un desarrollo bastante realista que gustará sobre todo a los apasionados de esta especialidad. Porque aunque se note el esfuerzo por tratar de integrar a todos los públicos y hacerlo lo más accesible posible, al final sólo los apasionados de la mecánica van a disfrutar reparando piezas y buscando las causas de las averias. Al resto les parecerá un desarrollo lento y repetitivo, y además en su salto a PS4 hay acciones que son algo incómodas de realizar con el Dual Shock 4.

VALORACIÓN. **Si te atrae su temática, te lo recomendamos. Si no, una vez pasada la curiosidad inicial, el desarrollo se vuelve algo lento y repetitivo.**

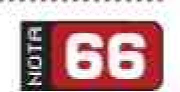


PS4 | MERIDIEM GAMES | VISUAL NOVEL | YA DISPONIBLE | 34,95€

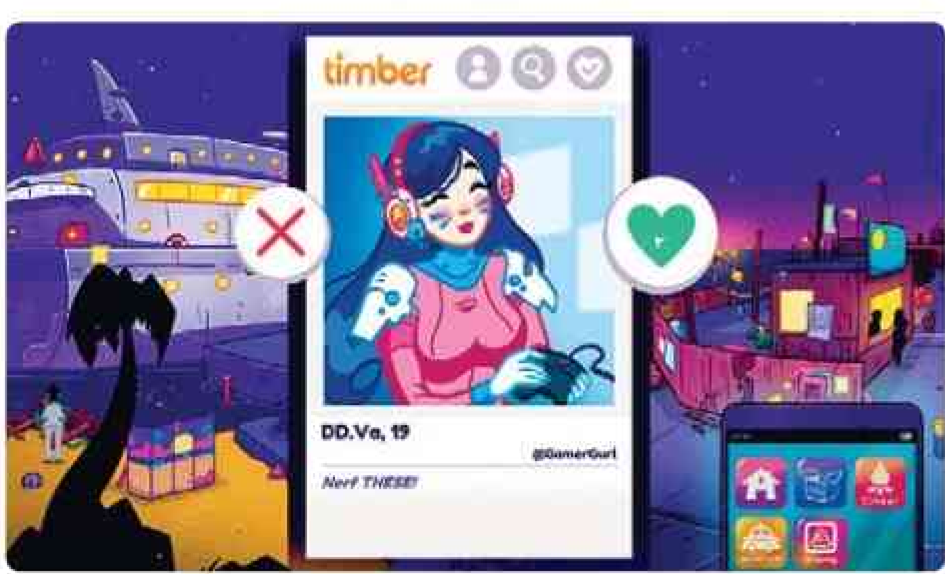
Kotodama: The 7 Mysteries of Fujisawa

Siguen llegándonos "visual novels" con marcado acento japonés como ésta que nos sumerge en un instituto que oculta algunos misterios, como se puede deducir de su título. Acompañadas por cuidadas escenas semiestáticas en plan "anime", iremos leyendo está entretenida historia (por desgracia, con textos en inglés) y de vez en cuando podremos tomar algunas decisiones (la mayoría sin demasiada trasdencencia). En ocasiones también tendremos que participar en un minijuego tipo puzle en el que hay que hacer combinaciones de tres fichas del mismo color. Y tiene cierta "rejugabilidad". Si te gusta el género y sabes inglés, entretiene.

VALORACIÓN. **Una entretenida "visual novel" que engancha si te gustan las historias de instituto y te manejas con el inglés. En caso contrario...**









Larry vuelve con otra aventura gráfica más en la línea de las clásicas y con su típico humor "casposillo".





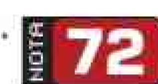
PS4 | KOCH MEDIA | AVENTURA GRÁFICA | YA DISPONIBLE | 39,99 €



Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry

El ligón más zafio de los videojuegos está de vuelta con una aventura gráfica con un desarrollo más en la línea de las clásicas que de las últimas entregas modernas (¡menos mal!). Larry tendrá que actualizar sus técnicas de ligue, usando por ejemplo la app de citas "Timber", para lograr impresionar a las féminas, en especial a una directiva de una multinacional. Aparte de las citas, ante nosotros tenemos un desarrollo "point & click" repleto de puzles como antaño. La clave para avanzar en su resolución suele estar en los diálogos (con textos en castellano) y, sobre todo, en recoger objetos, combinarlos y encontrar su utilidad. Y ojo porque algunos de ellos no tienen demasiada lógica, con lo que nos podemos incluso atascar, como nos ocurría en la aventuras gráficas clásicas. De hecho en *WDDD* hay abundantes guiños a las primeras entregas de esta serie (aunque no hace falta conocerlas para disfrutar de su "casposillo" humor). Por desgracia, jugar a este tipo de juegos con Dual Shock 4 es más incómodo que con ratón, siendo ésta una de sus mayores pegas. Y la gestión del inventario es menos intuitiva de lo que debería.

VALORACIÓN. **Larry se adapta a los tiempos modernos con una aventura gráfica digna de su "porte".**



¡Sácale más partido a tu PlayStation!

La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tus consolas PS4, PS3 y PS VITA.

RAZER THRESHER TOURNAMENT EDITION

TIPO	**AURICULARES**
COMPATIBLE	**PS4**
COMPAÑÍA	**RAZER**
PRECIO	**109,90 €**
WEB	**WWW2.RAZER.COM**

La comodidad por bandera

El set estéreo de gama media de Razer se destapa como una de las grandes opciones si buscas calidad sin gastarte todos tus ahorros.

» **CALIDAD DE SONIDO:** Sus grandes drivers de 50 mm ofrecen una clásica configuración de graves y agudos potenciados, obteniendo un sonido profundo y contundente, ideal para utilizarlo sobre todo con videojuegos. No permiten ecualizaciones de ningún tipo y tampoco dispone de efecto "surround", por lo que los más exigentes deberán buscar en las gamas altas de Razer u otros fabricantes. El micrófono no auto-reproduce tu voz pero su calidad está dentro de la media.

» **CONECTIVIDAD:** Usa un cable de 1,2 metros con un conector jack estándar que se enchufa al pad o a cualquier otro dispositivo (compatible también con Xbox y PC). En él hay un pequeñísimo mando con el que regular el volumen general y el "mute" del micrófono... y nada más. Son completamente "plug & play" por lo que las completas instrucciones son casi totalmente innecesarias.

» **ACABADO:** Su mayor acierto es su diseño y acabado, muy por encima de la media. La doble diadema diseñada para sujetar y ajustar los auriculares sobre la cabeza ofrece una gran comodidad en largas sesiones. El estar hechos casi en su totalidad en plástico ayuda con el peso, aunque sin descuidar la calidad del acabado. Las amplísimas cúpulas y el agradable tacto de las almohadillas, con espuma con "memoria", ofrecen un buen aislamiento y evitan un exceso de presión sobre las orejas. Y el diseño general, con su micrófono retráctil, gustará a casi todos.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**
Puede que el precio esté algo por encima de la media, pero la calidad de su acabado y, especialmente, su comodidad de uso, pueden hacerle destacar dentro de su segmento.



Pocos auriculares hay en el mercado tan cómodos para largas sesiones como este modelo de Razer.



PS4 | 149,95 € | FRESH'N REBEL | WWW.FRESHNREBEL.COM

» Fresh 'n Rebel Clam ANC

Si buscas unos auriculares inalámbricos cómodos y con reducción de ruido exterior, échale un ojo a la colorida gama de Fresh´n Rebel Calm ANC. Ofrecen 35 horas de autonomía. Eso sí, no son baratos.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**



PS4 | 29,95 € | TURTLE BEACH | ES.TURTLEBEACH.COM

» Turtle Beach Battle Buds

Los auriculares de juego intraurales Battle Buds de Turtle Beach están diseñados para "combatir" en cualquier lugar, con un micrófono de alta sensibilidad con barra extraíble. Son muy cómodos y ligeros, ideales para los calores veraniegos.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

PS4/PS3/PC | 199,99 € | NACON | NACONGAMING.COM/ES

» Arcade Stick Nacon Daija

Otro excelente arcade stick con componentes Sanwa y frontal extraíble que nos permite incluir nuestro propio diseño en el frontal. Con LED para indicar el estado del jugador y los botones secundarios en un lateral.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**



RAZER PANTHERA EVO ARCADE STICK

TIPO	**ARCADE STICK**
COMPATIBLE	**PS4,PS3, PC**
COMPAÑÍA	**RAZER**
PRECIO	**199,99€**
WEB	**WWW2.RAZER.COM**

Para los más sibaritas de los juegos de lucha

Los juegos de lucha vuelven a estar de moda y los jugadores más "pro" tienen en este arcade stick de Razer un magnífico aliado. Fight!



» **ERGONOMÍA:** La gigantesca base hace que el conjunto pese lo suyo pero no se hace nada incómodo incluso encima de las rodillas. Su tamaño además permite descansar por completo las manos y la disposición de los botones es la clásica de una cabina arcade. Los botones secundarios quedan mucho más alejados pero en teoría no los usarás mucho.

» **CONTROLES:** Tanto el stick como los botones usan circuitería Sanwa, lo que garantiza una durabilidad y funcionamiento perfectos. El tacto de ambos además es, sencillamente, insuperable. Todo está pensando para rememorar la experiencia de un arcade de verdad. Para colmo, se puede modificar el mapeo de los botones cambiando los cables y conectores de manera muy sencilla y trae una segunda cabeza del stick más alargada para los que no les convenza la redonda.

» **EXTRAS Y ACABADO:** La base se puede abrir y su amplio interior esconde el cable trenzado, la segunda cabeza de stick y un pequeño destornillador. Los brazos hidráulicos son de tremenda calidad, así como todos y cada uno de los materiales usados. Es compatible con PS3, PS4 y PC e incluye todos los controles del Dual Shock 4, incluido el panel táctil.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

Su precio es bastante elevado pero lo que ofrece a cambio es calidad a raudales y un cambio radical frente a un pad normal en algunos géneros. Insuperable.

TRUST GXT 706 RONA

TIPO	**SILLA DE GAMING**
COMPATIBLE	**PS4/PS3**
COMPAÑÍA	**TRUST**
PRECIO	**207,99 €**
WEB	**WWW.TRUST.COM/ES/**

Una silla de gaming para ganarlo todo

Si te gusta jugar "repanchingado" en el sofá, échale un ojo a esta silla de gaming. Es una más que digna (y muy cómoda) alternativa.



» **MONTAJE:** Al contrario que otras muchas sillas del mercado que vienen prácticamente montadas, este modelo de Trust viene pertinentemente troceado para que el paquete y sus 16 kilos sean más manejables. El montaje no es muy complicado, pero sí lleva un rato por la cantidad de tornillos que hay que enroscar. Las instrucciones podrían ser bastante más claras, pero tampoco son un gran impedimento.

» **ERGONOMÍA:** Alejado del concepto habitual de "backets" de competición, esta silla tiene un respaldo hecho de una malla transpirable bastante cómoda. Habrá quien prefiera el mullido firme de otras sillas pero ésta no es mala opción. El verdadero "plus" es el reposapiés extensible que, junto con la inclinación del respaldo, permite jugar casi como en un sofá con "chaise longue". Los reposabrazos están a la altura adecuada.

» **ADAPTACIÓN:** Gira 360 grados y sus ruedas ayudan a colocarnos bien frente a la tele o el monitor. La regulación de altura por gas permite ser usada por jugadores de entre 150 y 190 cms de alto. El respaldo se inclina 45 grados y, por suerte, puede bloquearse para una comodidad máxima. Los reposabrazos no permiten regulación alguna en cambio, siendo éste uno de sus principales defectos en este sentido.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

Una novedosa silla de gaming que gracias a su reposapiés se desmarca de lo habitual. Una opción estupenda a un precio no muy alto para aquellos que gusten de jugar con las piernas estiradas.

PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation® Plus

Los miembros de PlayStation Plus no sólo disfrutan del mejor multijugador online. Cada mes nos traen grandes juegos y las mejores ofertas. Aquí están las novedades que no te debes perder en julio.

¿SUEÑAN LOS **PLUSERS** CON ESTE JUEGAZO?

JUEGAZO DEL MES

Detroit: Become Human Edición Digital Deluxe

Si eres miembro de PlayStation Plus, este mes te llevarás uno de los mejores juegos de PS4 del pasado año sin coste adicional. Dirigido por el genio francés David Cage (autor de otros juegazos como *Heavy Rain* o *Beyond: Dos Almas*), *Detroit: Become Human* supone un emocionante viaje que el jugador llevará a cabo a través de sus propias decisiones y las consecuencias de las mismas. La historia tiene lugar en Detroit durante el año 2036, en un momento en que los androides han sido integrados en la vida cotidiana: Cuando estos comienzan a comportarse como si estuvieran vivos, las cosas empiezan a descontrolarse. ¿Les ayudarás en su rebelión o por el contrario te opondrás a ellos? De ti depende como acaba esta inolvidable historia. La edición que se ofrece este mes de forma gratuita a los suscriptores es la Edición Digital Deluxe, que incluye *Heavy Rain* para PS4.



PS4 QUANTIC DREAM AVENTURA

HEAVY RAIN (PS4)

Un niño ha desaparecido y... ¿ha vuelto el asesino del Origami? Dirige la investigación para resolver el misterio, controlando a 4 personajes, en este tenso thriller psicológico que ha sido galardonado con varios premios BAFTA. Cada elección tiene su consecuencia y el desenlace de la historia depende solo de ti. *Heavy Rain* está incluido en la Edición Digital Deluxe de *Detroit*.



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Los miembros de PlayStation Plus podemos beneficiarnos de un montón de descuentos y ventajas en todo tipo de productos, desde comida a domicilio a entradas de cine, ropa, complementos... Visita **www.playstationplus.es/catalogo/productos** y busca la oferta que mejor se adapte a tus gustos. Este mes destacamos:

D.Franklin®

20% DE DESCUENTO

D.Franklin es una marca española de gafas de sol, ropa, calzado y complementos de inspiración neoyorkina. Tendrás un 20% de descuento en su página web (no acumulable a otras ofertas).

Morrison

20% DE DESCUENTO

Morrison es una marca de zapatillas española. Y los "plusers" podremos beneficiarnos de un 20% de descuento en su web es.morrisonshoes.com (no acumulable a otras ofertas).





CON EL ESPÍRITU DE LOS **MEJORES ARCADES** DE VELOCIDAD

JUEGAZO DEL MES
Horizon Chase Turbo

Este genial arcade es un homenaje a los clásicos juegos de carreras, inspirado por los grandes éxitos de las décadas de los 80 y 90 como *Out Run* o *Lotus Turbo Challenge*, entre otros. *Horizon Chase Turbo* recrea la experiencia de juego clásica, ofreciéndote diversión a velocidades sin límite con gráficos de 16 bits reinventados. Y ofrece un Modo Multijugador a pantalla dividida que rescata la nostalgia de pasar las tardes jugando con tus mejores amigos en el sofá de casa.

LO QUE NO TE PUEDES PERDER

Tarjetas regalo PlayStation
¡Que no falten este verano!

Llegó el verano y con él, un merecido descanso tras tantos meses de trabajo, exámenes, etc. Estamos seguros de que tienes cerca más de un ser querido que se merezca un refrescante premio después de tanto esfuerzo. ¡Pues no hay mejor regalo este verano que las tarjetas PlayStation! Podrán elegir entre miles de juegos, contenidos sorprendentes o sentirse como verdaderos héroes con su PS4 jugando online con amigos de todo el mundo. ¡Tanta diversión no cabe en un verano!



Un montón de Pluses

Comprando la suscripción de 12 meses de PS Plus podrás disfrutar por 4,99€ al mes de:

- **Acceso al multijugador online en todos los juegos.**
- **Acceso a la PlayStation League.**
- **24 juegos de PS4 al año sin coste adicional.**
- **Acceso a Share Play: invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.**
- **100 GB de almacenamiento en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.**
- **Descuentos exclusivos en PS Store, que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.**





Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de PlayStation Plus es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 7,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 24,99 €.
- **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 59,99 euros (4,99 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.

PLAYSTATION VR | SNGULAR | CREACIÓN

COOLPAINTR VR

Los "plusers" podremos disfrutar también de otro título de PS Talents. ¡Con *CoolPaintrVR* podemos convertirnos en artistas! Este título permite a usuarios de cualquier nivel inmortalizar sus creaciones pictóricas gracias a una interfaz de realidad virtual muy sencilla e intuitiva, que además incorporará, próximamente, elementos para creación en 3D.



EL MEJOR MULTIJUGADOR ONLINE, SÓLO CON PS PLUS

Y cómo no, sólo los miembros de PlayStation Plus podrán disfrutar del mejor multijugador online. Este mes recomendamos dos juegazos de velocidad: el "remake" de *Crash Team Racing* (un juego muy querido por la parroquia de PlayStation) y toda la emoción de la Fórmula 1 con *F1 2019*. ¡Disfruta de estas vibrantes carreras online con tus amigos y PlayStation Plus!



LOS MEJORES **JUEGOS DE DETECTIVES** DE PS4

ELEMENTAL, QUERIDO GAMER

Coge la lupa, el kit de huellas digitales y abre bien los ojos porque se ha escrito un crimen y debes resolverlo. Otra opción, claro, es que cojas el mando y resuelvas el misterio a golpe de PS4, que mola mucho más.

ANALIZAMOS:

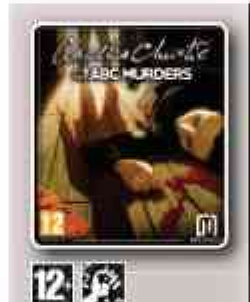
- AGATHA CHRISTIE: THE ABC MURDERS
- DANGANRONPA TRILOGY
- JUDGMENT
- L.A. NOIRE
- PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY TRILOGY
- SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER
- THE SEXY BRUTALE
- THE SINKING CITY


El asesino del ABC es el criminal al que debemos dar caza en esta aventura gráfica.




UTILIZANDO NUESTRAS PEQUEÑAS **CÉLULAS GRISES**

Agatha Christie: The ABC Murders



Formato: **PS4**
Desarrollador: **MICROIDS**
Editor: **MERIDIEM GAMES**
Precio: **19,99 €**



Jugadores: 1 · Online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS

Nació bajo la sombra de Sherlock Holmes, pero este rechoncho detective se ha ganado a pulso el cariño de los amantes del misterio y las aventuras gráficas.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. La aventura se enmarca en el Londres en 1935. Nuestro héroe recibe una carta, firmada por el asesino apodado ABC, que le reta a resolver sus crímenes y capturarlo.

APARTADO TÉCNICO. El aspecto "cel-shaded" es verdaderamente resultón, aunque las animaciones dejan bastante que desear y muchos elementos se han quedado anticuados. Los escenarios, eso sí, cuentan con bastante detalle, especialmente los lugares que debemos investigar. Aunque no está doblado al castellano, las voces en inglés son de un gran nivel.

MECÁNICAS DETECTIVESCAS. Los tres pilares básicos son la recolección de pistas, los puzles y los interrogatorios a sospechosos y testigos. El problema es que todo está muy guiado, sin ofrecer un verdadero reto para los jugadores, especialmente en la exploración de los escenarios o la reconstrucción del caso, que nos obliga a ordenar las pistas recogidas sin que recibamos ningún tipo de penalización al equivocarnos. El control es otro de los problemas, ya que la adaptación del ratón de PC al DualShock deja bastante que desear. La recreación del detective belga es de lo mejor, aunque la dificultad es tan baja que nunca consigue hacernos sentir como un ingenioso sabueso.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

La recreación del personaje y el estilo gráfico convencen, pero la baja dificultad y la repetición de mecánicas decepcionan.


Las novelas visuales se ajustan como un guante al género detectivesco y así lo demuestra *Danganronpa Trilogy*.




UNA **TRILOGÍA** REPLETA DE **ASESINOS** ADOLESCENTES

Danganronpa Trilogy



Formato: **PS4**
Desarrollador: **SPIKE CHUNSOFT**
Editor: **NIS AMERICA**
Precio: **44,95 €**



Jugadores: 1 · Online: NO · Textos: INGLÉS · Voces: INGLÉS/JAP

A la juventud nipona no sólo le gusta el cosplay, los videojuegos o el manga. También son muy de asesinar a sus colegas cuando un oso les encierra en su escuela.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Al tratarse de una trilogía, que reúne *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, *Goodbye Despair* y *Killing Harmony*, vamos a tener que resumir. La clave siempre son un grupo de jóvenes encerrados por Monokuma, un oso maníaco, que nos rodea de misterios y asesinatos.

APARTADO TÉCNICO. Lo importante en las novelas visuales nunca suelen ser los gráficos. Sí, los diseños de estilo anime tienen su gracia, pero no esperes ver efectos espectaculares ni gráficos a la altura de lo que estamos acostumbrados a ver en PS4.

MECÁNICAS DETECTIVESCAS. Más allá de un argumento que siempre nos ofrece un inesperado giro de los acontecimientos, casi siempre de lo más rocambolesco, la saga se basa en horas y horas de diálogos con personajes absolutamente inolvidables. El punto fuerte en lo jugable son los debates y los juicios, en donde debemos escuchar los alegatos de los acusados, descubrir y contrastar las pistas que hayamos obtenido y, sobre todo, decidir quién es el culpable. Lo mejor es que nada es, al contrario que nuestro oso, blanco o negro, y resulta difícil escoger culpable.

» VALORACIÓN: EXCELENTE

Cada uno de los juegos de la trilogía es una joya de novela visual en sí misma. Lo único malo es que nos llegan en inglés.



Nuestro héroe es un detective, pero para sobrevivir en Kamurocho hay que saber repartir tollinas.





ABANDONANDO LA **YAKUZA** PARA ABRAZAR LA **LEY**

Judgment



Formato:
PS4
Desarrollador:
RYU GA GOTOKU STUDIO
Editor:
KOCH MEDIA
Precio:
59,99 €
Jugadores: **1**
Juego online: **NO**
Textos: **CASTELLANO**
Voces: **INGLÉS/JAP**

Por mucho que Kazuma Kiryu fuese un buenazo, en el fondo no dejaba de ser un mafioso. Ahora nos toca ver la historia desde el otro lado y hacer de detectives.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Nuestro protagonista, Yagami Takayuki, es un abogado desencantado con la profesión que decide convertirse en detective privado para investigar el caso de un asesino en serie que está aterrorizando a la sociedad nipona.

APARTADO TÉCNICO. El Dragon Engine que se estrenó con la sexta entrega de la saga *Yakuza, The Song of Life*, repite en este spin-off. Así, el barrio de Kamurocho luce mejor que nunca, las transiciones entre exteriores e interiores ya no existen, los modelos y las expresiones faciales son geniales y la iluminación ha ganado muchos enteros. El escenario es pequeño para un sandbox, pero el nivel de detalle es brutal.

MECÁNICAS DETECTIVESCAS. Aunque el trasfondo jugable de combates en tiempo real es calcado al de la saga *Yakuza*, también nos encontramos con mecánicas propias del mundo de los detectives, como seguir a sospechosos sin ser vistos, darles caza en una persecución a pie, escudriñar escenarios en primera persona para encontrar pistas, hacer fotos de distintos crímenes o sospechosos utilizando hasta un dron, forzar cerraduras y hasta disfrazarnos con todo tipo de atuendos para pasar desapercibidos en determinadas misiones. La resolución de los casos, eso sí, suele ser bastante más lineal y guiado de lo que estamos acostumbrados a ver en otros títulos del mismo estilo.

VALORACIÓN: EXCELENTE

Judgment tiene todas las virtudes de la saga *Yakuza* y añade nuevas mecánicas que, sin ser perfectas, aportan variedad.



L.A. Noire fue una apuesta arriesgada de Rockstar, que llegó a PS4 con gráficos mejorados.





YA NO HAY **DETECTIVES** COMO LOS DEL **CINE NEGRO**

L.A. Noire



Formato:
PS4
Desarrollador:
TEAM BONDI
Editor:
ROCKSTAR
Precio:
19,99 €



Jugadores: **1**
Juego online: **NO**
Textos: **CASTELLANO**
Voces: **INGLÉS**

Un buen traje, un sombrero molón, chulería y una mente trastornada por el pasado son los elementos que definen a un buen detective de cine negro.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Los Ángeles, 1947, un veterano de la Segunda Guerra Mundial es ascendido a detective tras resolver un crimen. Desde ese momento, debemos resolver decenas de casos divididos en departamentos de la policía, como homicidios, tráfico, patrulla o incluso incendios.

APARTADO TÉCNICO. La tecnología MotionScan fue uno de sus grandes hitos. Consistía en la grabación de las interpretaciones de los distintos actores con 32 cámaras de alta definición que trasladaban sus gestos faciales y movimientos a un detallado modelo 3D. La recreación de la ciudad, la iluminación y el resto de componentes gráficos, además, tenían el altísimo nivel que siempre demuestras Rockstar.

MECÁNICAS DETECTIVESCAS. Buena parte de las mecánicas recuerdan a otras aventuras gráficas, como la obtención de pruebas en el escenario del crimen, la lectura de distintas pistas o la consulta de nuestra libreta, que está cargada de información con la que posteriormente emitir nuestro juicio. Los interrogatorios se llevaban la palma ya que los gestos y la actuación de los interrogados nos permitían discernir si estaban mintiendo. Además, tenía persecuciones en coche, tiroteos y otras mecánicas de acción.

VALORACIÓN: EXCELENTE

Un absoluto incomprendido que, pese a obtener buenas críticas en su día, no fue del gusto de los amantes de la acción.



Los juicios tienen fama de ser un peñazo. Eso es porque no han jugado a *Ace Attorney*.





SEÑORÍA, SI ESTO NO ES UN JUEGAZO, YO **PROTESTO**

Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy

La trilogía de Nintendo DS aterrizó en PS4 con la misma calidad de los originales y un apartado gráfico ligeramente remozado. Suban al estrado, abogados.



Formato: **PS4**
Desarrollador: **LEVEL 5**
Editor: **CAPCOM**
Precio: **29,99 €**
Jugadores: **1** · Mul. online: **NO** · Textos: **INGLÉS** · Voces: **INGLÉS/JAP**

» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Al tratarse de una colección de tres juegos nos encontramos con un montón de tramas ya que hay más de 10 casos. El denominador común: muchos giros argumentales y una ristra de acusados de lo más estrambótico.

» APARTADO TÉCNICO. Estamos hablando de un juego de Nintendo DS y, aunque la mejora HD se deja notar, lógicamente estamos hablando de un apartado técnico de lo más simplón. La dirección artística, eso sí, nos muestra unos bonitos personajes de corte anime.

» MECÁNICAS DETECTIVESCAS. Como novela visual el ritmo no es precisamente frenético. Cada episodio está dividido en dos jugabilidades: las fases de investigación y los juicios. Durante las investigaciones debemos explorar los escenarios en busca de las suficientes pistas como para plantear una acusación. También podemos interrogar a los testigos presentes en la escena del crimen y mostrarles pruebas para modificar su declaración. Durante los juicios nos toca defender a nuestro cliente al tiempo que interrogamos a los testigos, buscamos contradicciones en sus testimonios, destapamos sus mentiras con la fuerza de las pruebas y lanzamos unos cuantos "objection" en la sala. Si nos equivocamos demasiado podemos incluso perder el caso.



» VALORACIÓN: EXCELENTE
Esta recopilación reúne los tres primeros episodios de la saga. Tres juegazos que ofrecen diversión para rato. Eso sí, en inglés.



La última entrega de la saga *Sherlock Holmes* es también la más completa y variada.





INVESTIGANDO CON MUCHA **FLEMA BRITÁNICA**

Sherlock Holmes: The Devil's Daughter

Dicen que era adicto a las drogas y que tenía una mente atormentada, pero a la hora de resolver un crimen, nadie puede hacerle sombra al maestro.

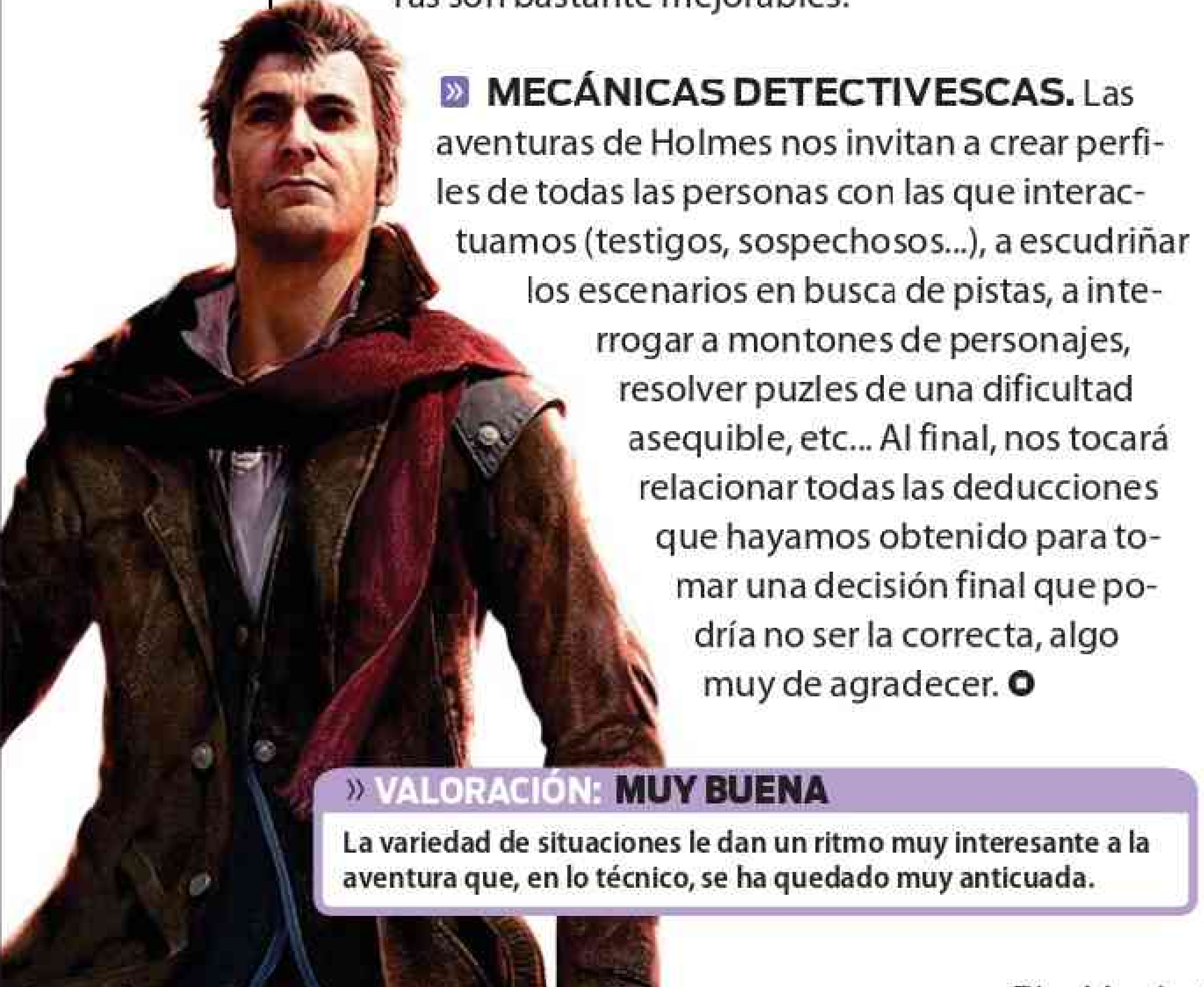


Formato: **PS4**
Desarrollador: **FROGWARES**
Editor: **FOCUS HOME INTERACTIVE**
Precio: **19,99 €**
Jugadores: **1** · Mul. online: **NO** · Textos: **CASTELLANO** · Voces: **INGLÉS**

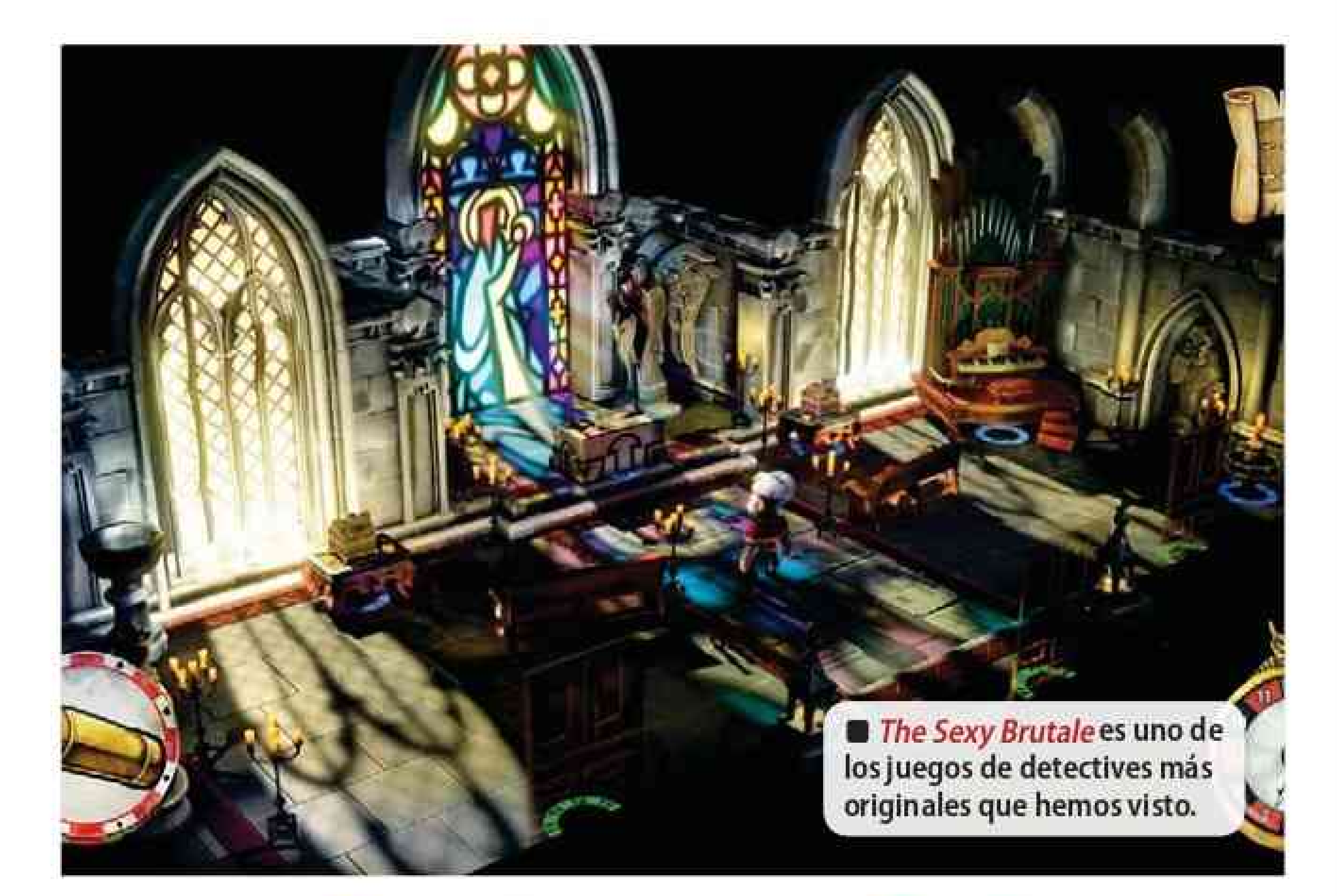
» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. El Londres victoriano, hábitat del mejor detective de la historia, nos ofrece cinco casos interconectados. Nos enfrentamos a la desaparición de un hombre, un mortífero accidente, un secuestro... El nexo común son los espeluznantes secretos de una poderosa familia.

» APARTADO TÉCNICO. La antigüedad del Unreal Engine 3 se deja notar por mucho que Frogwares sepa sacarle partido. Los escenarios, especialmente en los interiores, cuentan con bastante detalle. Sin embargo, las animaciones dejan bastante que desear y las texturas son bastante mejorables.

» MECÁNICAS DETECTIVESCAS. Las aventuras de Holmes nos invitan a crear perfiles de todas las personas con las que interactuamos (testigos, sospechosos...), a escudriñar los escenarios en busca de pistas, a interrogar a montones de personajes, resolver puzles de una dificultad asequible, etc... Al final, nos tocará relacionar todas las deducciones que hayamos obtenido para tomar una decisión final que podría no ser la correcta, algo muy de agradecer.



» VALORACIÓN: MUY BUENA
La variedad de situaciones le dan un ritmo muy interesante a la aventura que, en lo técnico, se ha quedado muy anticuada.


■ *The Sexy Brutale* es uno de los juegos de detectives más originales que hemos visto.




RESOLVIENDO LOS **ASESINATOS** DE LA **MARMOTA**

The Sexy Brutale




Formato: **PS4**
Desarrollador: **CAVALIER GAME STUDIOS**
Editor: **TEQULA WORKS**
Precio: **14,95 €**
Jugadores: **1** · Juego online: **NO**
Textos: **CASTELLANO** · Voces: **NO**

Lo que iba a ser un baile de máscaras festivo se torna en un Cluedo interactivo en el que sus invitados están siendo asesinados. Sólo nosotros podemos evitarlo.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Un maldito chiflado está asesinando a los asistentes a una divertida fiesta sin que nadie pueda remediarlo. O sí, porque nuestro héroe puede revivir una y otra vez el mismo día para aprender cómo han sucedido los hechos e impedirlos para dar al traste con los planes del asesino.

APARTADO TÉCNICO. La acción se muestra mediante una perspectiva isométrica en ocasiones demasiado lejana, pero la dirección artística (incluida la banda sonora) es tan genial que compensa con creces las limitaciones gráficas de ser una producción indie.

MECÁNICAS DETECTIVESCAS. A simple vista se trata de un juego de sigilo, ya que siempre tenemos que ocultarnos en los escenarios para espiar y descubrir lo sucedido. Así, debemos estudiar las rutinas de cada uno de los invitados de la mansión, descubrir sus horarios para así movernos con seguridad por las distintas estancias. Al salvar a alguno de los invitados recibimos una nueva habilidad, como abrir cerraduras o escuchar susurros, por ejemplo. De este modo, las mecánicas de juego siempre se refrescan, evitando que la aventura se vuelva repetitiva demasiado pronto. Nosotros hacemos las veces de mirón, ya que no podemos intervenir activamente en los asesinatos, sólo modificando cambiando el entorno para evitarlos, como sabotear un arma.



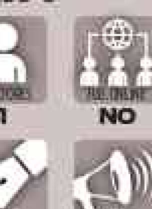
VALORACIÓN: MUY BUENA
Su estructura cíclica a lo Día de la Marmota desemboca en un ensayo y error que puede no gustar a algunos. El resto, lo gozará.


■ Una ciudad inundada es el escenario abierto que exploramos mientras resolvemos misterios.




INVESTIGANDO LOS HORRORES DE **LOVECRAFT**

The Sinking City

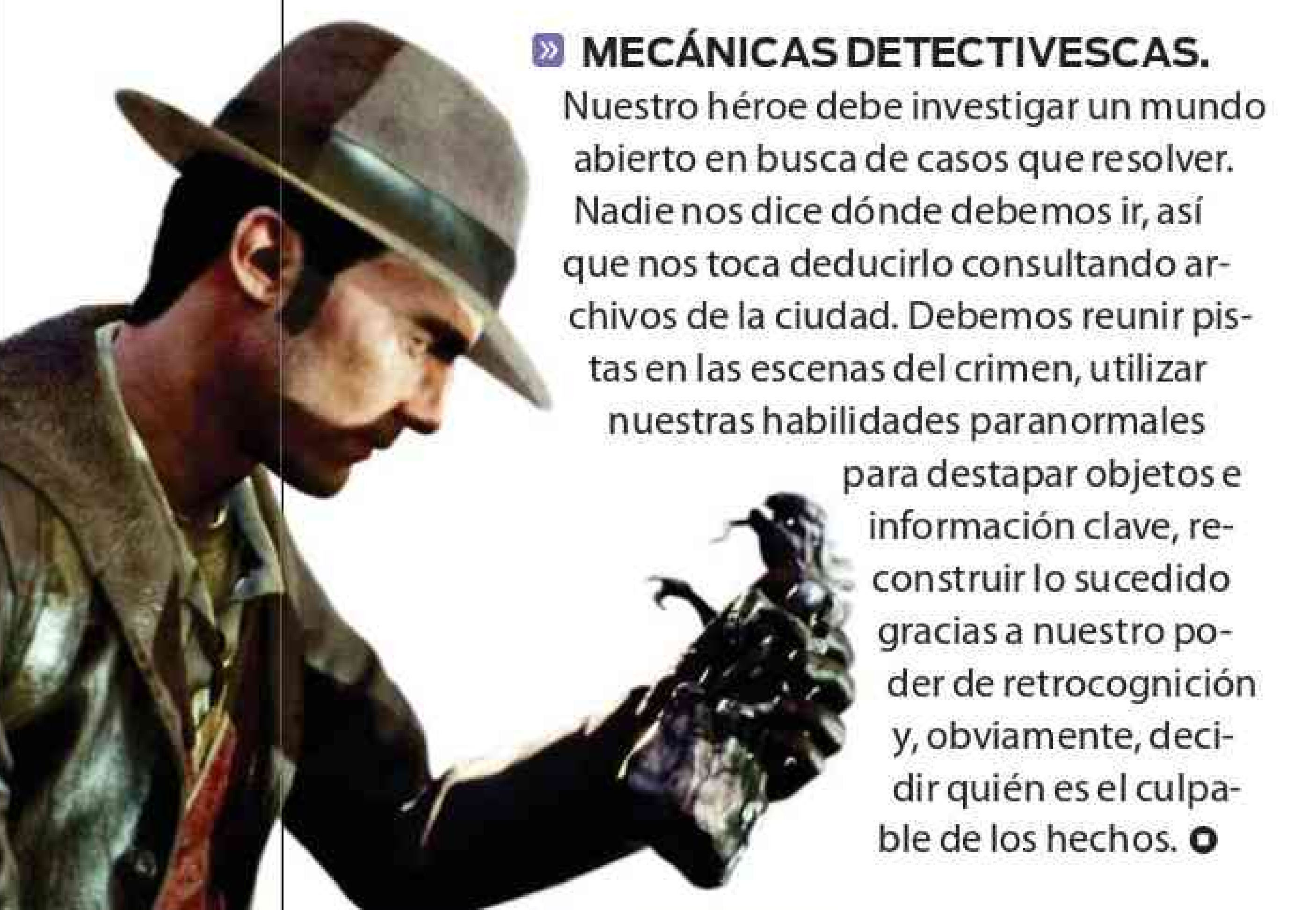
Formato: **PS4**
Desarrollador: **FROGWARES**
Editor: **FOCUS HOME INTERACTIVE**
Precio: **59,99 €**
Jugadores: **1** · Juego online: **NO**
Textos: **CASTELLANO** · Voces: **INGLÉS**

Cuando tienes alucinaciones y crees que estás perdiendo la chaveta no desesperes, puede que los habitantes de un pueblo inundado estén peor que tú.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Un detective privado llega a la ciudad ficticia de Oakmont, en Massachusetts, en la década de 1920 atraído por unas espeluznantes visiones. Lo que verá en este pueblo, que tiene buena partes de sus calles inundadas, pondrá a prueba no sólo su puntería sino también su cordura.

APARTADO TÉCNICO. El uso del motor Unreal Engine 4 consigue mejorar lo que vimos en anteriores creaciones del estudio. Aún así, sigue sin ser un título puntero y las animaciones se muestran demasiado anticuadas. El diseño de los escenarios interiores, eso sí, muestran un nivel de detalle bastante decente.

MECÁNICAS DETECTIVESCAS. Nuestro héroe debe investigar un mundo abierto en busca de casos que resolver. Nadie nos dice dónde debemos ir, así que nos toca deducirlo consultando archivos de la ciudad. Debemos reunir pistas en las escenas del crimen, utilizar nuestras habilidades paranormales para destapar objetos e información clave, reconstruir lo sucedido gracias a nuestro poder de retrocognición y, obviamente, decidir quién es el culpable de los hechos.



VALORACIÓN: MUY BUENA
Las mecánicas de investigación son muy repetitivas, pero la ambientación y las historias consiguen enganchar lo suyo.

CONCLUSIONES

Generalmente no es el subgénero más espectacular y, sin embargo, a fuerza de grandes tramas y mecánicas de investigación, los juegos de detectives se han hecho un hueco. Os damos todas las pistas para que deduzcáis cuál es el mejor.

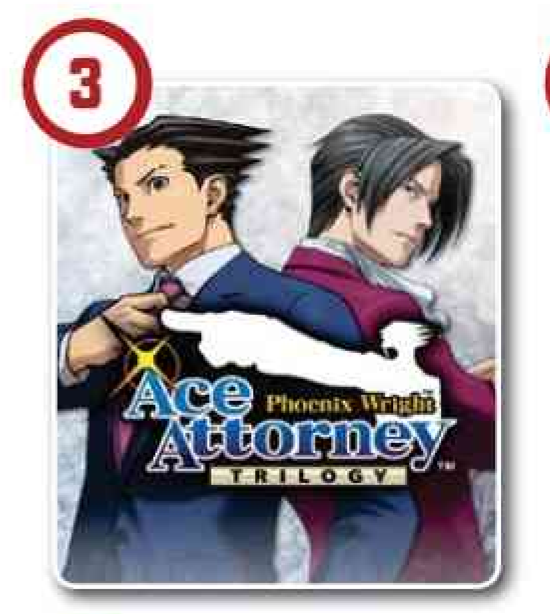
Siempre lo avisamos, pero este mes queremos hacer incluso más hincapié en dos factores importantes a la hora de analizar este ránking. Por un lado, como siempre, ten en cuenta tus gustos personales para decidirte por uno u otro. Qué tipo de ambientación te gusta, si quieres un juego más pausado o con acción, etc. Por otro, no os dejéis llevar porque en la tabla algunos juegos tengan valoraciones en amarillo o incluso en rojo. Lo más importante en los juegos de detectives es la trama y las mecánicas de investigación y a eso le hemos dado más peso para elaborar nuestra, por encima de cuestiones técnicas.

El primer puesto es para *Judgment,* que nos ha parecido una mezcla casi perfecta entre acción, investigación y un desarrollo de mundo abierto plagado de misiones secundarias y minijuegos. Si lo que buscas es un desarrollo más purista de detectives, lo que estás buscando es el juego que ocupa nuestro segundo puesto, *Danganronpa Trilogy*. Es un novela visual, por lo que no esperes grandes gráficos, acción ni mecánicas jugables clásicas. Aquí nos toca hablar, deducir, investigar y, sobre todo, alucinar con el desarrollo de las tramas, los personajes y la resolución de los asesinatos. Algo muy similar podemos decir del tercer lugar de nuestra lista, *Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy*, que nos pone en la piel de un abogado que debe investigar varios casos y dejarse la piel en los juicios para dar con los verdaderos culpables. Ambos juegos, además, son recopilaciones con tres aventuras, lo que les otorga una relación calidad-duración-precio difícil de igualar (aunque están en inglés).

La cuarta plaza es para *L.A. Noire*, uno de esos juegos hasta cierto punto incomprendidos que van ganando adeptos con el paso de los años. Como *Judgment*, su equilibrio entre mecánicas de aventura gráfica y de juego de acción son uno de sus puntos fuertes, aunque eso puede echar para atrás a los más puristas del género detectivesco. Ocupa el quinto lugar *The Sexy Brutale*, el título con la estructura más original de toda la lista, que nos invita a revivir una y otra vez le mismo día hasta que consigamos evitar el asesinato de varios personajes. *The Sinking City* se coloca en sexto puesto, con una interesante mezcla de mundo abierto e investigación que, pese a sus repetitivas mecánicas, ha conseguido engancharnos por su trama. El séptimo lugar es para Sherlock Holmes, el detective por excelencia que sigue la fórmula de anteriores entregas de la saga. Cierra la tabla *Agatha Christie: the ABC Murders*, aunque también es un juego muy interesante.

1


2

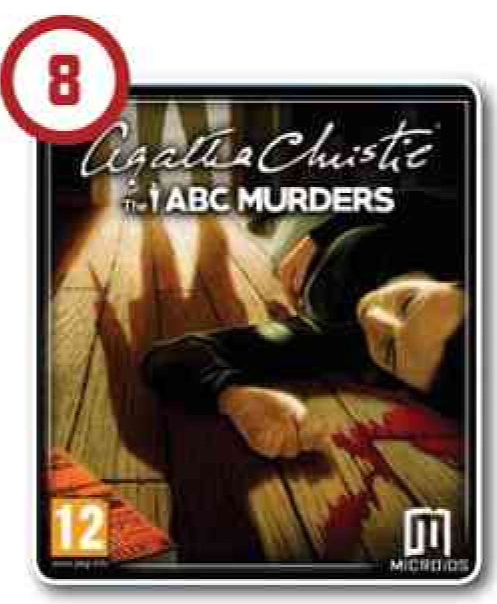

3


4


5


6


7


8


	CARAC. GENERALES					CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS							AMBIENTACIÓN				COMPONENTES DE JUEGO														
	Nº Jugadores Offline	Nº Jugadores Online	Cooperativo	DLC	VALORACIÓN	Gráficos	Banda sonora	Doblaje	Animaciones	Escenarios	Sonido	VALORACIÓN	Argumento	Universo	Dir. artística	VALORACIÓN	Duración	Dificultad	Combates	Exploración	Diseño de niveles	Misiones secundarias	Progreso del personaje	Opciones de personalización	Habilidades de detective	Trama de los casos	Giros de guión	Tamaño de mapa	Mini juegos	VALORACIÓN	TOTAL
Agatha Christie: Tha ABC Murders	1	No	No	No	MB	B	B	No	B	MB	MB	B	MB	MB	MB	MB	MB	Media	No	MB	MB	MB	MB	MB	MB	E	MB	MB	M	MB	MB
Danganronpa Trilogy	1	No	No	No	MB	R	B	No	R	B	MB	B	E	MB	MB	MB	E	Alta	No	B	MB	B	M	B	E	E	E	B	M	MB	E
Judgment	1	No	No	Sí	MB	E	MB	No	E	E	MB	E	MB	E	MB	MB	E	Media	E	E	MB	E	E	B	MB	E	MB	MB	E	E	E
LA Noire Remastered	1	No	No	No	MB	MB	E	No	E	E	E	E	E	E	E	E	MB	Media	E	E	MB	MB	MB	E	MB	MB	E	E	MB	MB	E
Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy	1	No	No	No	MB	R	B	No	R	B	MB	B	E	MB	MB	MB	E	Media	No	B	MB	B	M	B	MB	E	E	B	M	E	E
Sherlock Holmes: The Devil's Daughter	1	No	No	Sí	MB	MB	MB	No	B	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	Media	No	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	M	MB	MB
The Sexy Brutale	1	No	No	No	MB	MB	E	No	MB	MB	MB	MB	MB	MB	E	MB	B	Media	No	MB	MB	B	E	B	MB	MB	MB	MB	M	MB	MB
The Sinking City	1	No	No	Sí	MB	MB	MB	No	B	MB	MB	MB	E	E	MB	E	MB	Media	MB	E	MB	MB	MB	MB	MB	E	MB	E	M	MB	MB

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Consultorio**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Las misiones de Los Vengadores

Buenas playviciados. Yo quería que me explicaráis un poco el sistema de misiones cooperativas que tendrá *Marvel's Avengers*. Me parece un poco lioso. Gracias.

@Martin Prieto

Pues las misiones cooperativas se irán activando a medida vayamos desbloqueando a los distintos Vengadores en el juego. Algunas de ellas serán de importancia capital para la Campaña principal (y por lo tanto obligatorias), mientras que otras serán opcionales. Completar las secundarias nos ofrecerá más puntos de experiencia y mejoras para los héroes. Según Scott Amos, uno de los responsables de Crystal Dynamics, "cuando tengáis a todos los héroes desbloqueados, tendréis una base de operaciones que os permitirá elegir las misiones y las amenazas a las que queráis plantar cara. Y todo eso irá expandiéndose, sumando más personajes, más regiones y más desafíos" con DLC.

Gran Turismo 7 y su realidad

Hola PlayManía. Ya llevo mucho tiempo disfrutando de *Gran Turismo Sport* pero me preguntaba cuándo vamos a poder disfrutar ya de una nueva entrega. ¿Será ya en PS5? ¡Muchas gracias!

@Pablo Méndez

Pues Sony no se ha pronunciado al respecto, pero teniendo en cuenta que sigue "alimentando" regularmente a *Gran Turismo Sport* con nuevos contenidos, parece claro que el próximo *Gran Turismo* será ya en la nueva generación. Su creador, Kazunori Yamauchi, ha hablado sobre cómo ve la nueva entrega de esta serie de simuladores de velocidad: "para el próximo juego vamos a crear una combinación del pasado, presente y futuro, una forma completa de *Gran Turismo*. Lo primero en lo que afectará la mayor potencia de PS5 es la VR. No creo que haya nada que requiera tanta capacidad de procesamiento. Realmente me gusta la VR, creo en sus posibilidades, y se adapta muy bien para un juego de conducción". Así pues, además de seguir trabajando en avanzar persiguiendo el mayor realismo posible, parece que en el nuevo *Gran Turismo* la realidad virtual será muy importante.



Bloodstained es uno de los juegos del verano, pero no esté exento de "bugs".

Bloodstained o "bugstained"

Hola chavales. Estoy gozando *Bloodstained* como un cochinillo pero ya me he encontrado con algunos "bugs" que me están estropeando la experiencia. ¿Sabéis si se van a corregir?

@Pedro Santos

En el momento de escribir estas líneas, sabemos que sus creadores están trabajando en "parches" que corrigan los "bugs" de todas las versiones (especialmente en Switch, que es la peor de todas). Se preparan cambios para el mapa, como mejor zoom y autocentrado al abrir el mapa. Suponemos que cuando leas esto ya estarán listos.

Ninjas sí, pero futuristas

Saludos playmaniacos. Hace tiempo hoy hablar de un juego para PlayStation VR llamad *Sairento*. ¿Se sabe algo sobre él? Muchas gracias y seguid así.

@Roberto Carlos

Cuando leas esto, *Sairento VR* ya estará a la venta. Se trata de un juego de acción en primera persona de disparos y lucha con espadas ambientado en Japón en el año 2066 en el que formamos parte de una organización secreta llamada los Silenciosos, que practican el código y las artes marciales de los antiguos ninjas y samuráis. Lo analizaremos el mes que viene.



¿Son ciertos los rumores que he visto sobre GTA VI?

¡Hola amigos de Playmanía! Estos días he leído algunos interesantes rumores sobre *GTA VI*. ¿Son ciertos? Muchas gracias y espero respuesta.

@ Pablo Vegas Martín

Son absolutamente falsos. O al menos no podemos darles crédito alguno hasta que una fuente oficial de Rockstar se pronuncie al respecto. Algo que no va a ocurrir porque en Rockstar cuidan mucho las "comunicaciones oficiales". Dicho rumor señalaba que *GTA VI* tendría un sólo protagonista masculino (llamado Ricardo, como un traficante que conocimos en *GTA Vice City* por lo que podría tratarse del mismo personaje) y se ambientaría entre los 70 y los 80 en dos ciudades (Vice City o sea Miami y una recreación de Rio de Janeiro), con misiones puntuales en Liberty City. Todo con canciones de la época y un estilo cercano a Narcos, la conocida serie de Netflix. A ver, nada de esto es descabellado y algún detalle puede que acierten, pero no hay nada confirmado y por tanto, no nos lo creemos. ¡Rockstar ni siquiera ha anunciado el juego!





Con el calor que hace, va a dar gusto sumergirse en septiembre en los helados escenarios de *Iceborne*.



» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Habrá un Batman Arkham Collection ?

@Julián Clemente

Pues aunque Warner aún no lo ha anunciado en el momento de escribir esto, en Amazon ya se puede reservar. Sale el 6 de septiembre en físico y trae las versiones definitivas de *Batman Arkham Asylum, City* y *Knight*.

¿Qué juego adapta la peli de Uncharted?

@Laura Mesa

Ninguno. Ya está confirmado que la película de Uncharted, que se estrenará el 18 de diciembre de 2020 con Tom Holland como Nathan Drake, tendrá una historia "original". Su director, Dan Trachtenberg, opina que imitar la historia de un videojuego no funciona en el cine...

¿Saldrá la aventura ELEA en PS4?

@Roberto Montero

Sí. Esta aventura espacial que salió en 2018 para Xbox One y PC, saldrá en PS4 el 25 de julio. Y llegará con mejoras (han añadido más de 200 modificaciones al título) y aprovechando la potencia de PS4 Pro.

¿Se va a retrasar el nuevo GRID?

@Sergio Pazos

Se va a retrasar, pero tranquilo que tampoco mucho. Su fecha de salida inicial estaba prevista para el 13 de septiembre, y ahora sus responsables lo ha retrasado un mes: hasta el 11 de octubre.

Monster Hunter World se amplía

¡Muy buenas! Yo quería saber si *Iceborne* será la única expansión para *Monster Hunter World* o si podremos esperar más de cara al futuro. ¡Muchísimas gracias!

@Carlos de la Rosa

Monster Hunter World recibirá la expansión *Iceborne* el 6 de septiembre, y al parecer, Capcom no tiene planeadas más expansiones para el juego. Según sus creadores, *Iceborne* completa la historia y no es necesario más contenido. El productor Ryozo Tsujimoto ha confirmado la noticia, y también ha revelado que aproximadamente la mitad de la historia de *Iceborne* transcurre en una nueva región (llamada Hoarfrost Reach) y la otra en lugares ya conocidos. Y también ha confirmado que *Iceborne* recibirá pequeñas actualizaciones de la misma manera que el juego original, pero al parecer no habrá más expansiones "grandes" como ésta en el futuro.

Salir en Galería del Coleccionista

Muy buenas PlayManiacos. Una de las secciones que más me gustan de esta "nueva época" es la Galería del Coleccionista, porque yo también colecciono y me encantaría poder salir en ella. ¿Qué tengo que hacer o a quién tengo que sobornar para ello? Muchas gracias.

@Diego Vich

No hace falta sobornarnos, hombre (aunque un jamoncito nunca viene mal). Ahora en serio, lo único que hace falta es que tengas una colección "respetable" y orientada a la marca PlayStation (aunque sea mínimamente). Si es así, escríbenos al correo de la revista o un mensaje privado en Twitter y lo valoraremos. ¡Aunque ahora mismo tenemos "cola" de gente para salir en esta sección de la revista!

Las primeras PlayManías

Hola. ¿Qué tal? Estoy buscando los primeros numeros de la revista (los de la época de la primera PlayStation) y no los encuentro por ningún lado. ¿Vosotros los tenéis a la venta o sabéis donde podría conseguirlos? Muchas gracias y seguid así.

@Octavio Karst

Pues nosotros tenemos un archivo con una copia de cada número de la revista (¡y ya van 249 contando ésta que tienes entre tus manos!) pero lo tenemos que conservar con fines documentales, por si tenemos que consultarlo. En la web de nuestra editorial Grupo V (http://www.grupov.es/revistas/) puedes comprar números atrasados... ¡pero no tan antiguos! Tendrás que recurrir a mercadillo o sitios de segunda mano para encontrarlas. ¡Ten cuidado con los precios, que mucha gente "se sube a la parra"!



TU OPINIÓN CUENTA



¿A qué juegos vais a dedicar este verano?

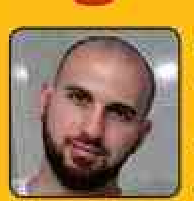
Detroit Become Human



Israel Cañero

"Se lo voy a dedicar seguramente a *Detroit Become Human* gracias al PlayStation Plus. Lo alternare con algunas misiones de *Warhammer 40000 Inquisitor-Martyr* que, pese a no ser un juego de 10, tiene algo que me engancha...".

Sigo con Days Gone



Paco Veiga

"Pues yo estoy jugando a *Days Gone*. Justo el mismo día que le saqué el trofeo platino sacaron actualizacón de Modo Supervivencia, y luego más tarde nuevos desafios, así que todavía tengo engendros para largo".

Samurai Shodown



Alex DarthKafka Montoya

"*Bloodstained* está siendo ahora mismo la gorrina de mis ansias, aunque todavía tengo pendiente ponerme con *Samurai Shodown*. La Ley de la Katana es implacable".

Judgment



Jehová Gutierrez Izquierdo

"Pues yo estoy disfrutando de *Judgment* de Sega, y me está pareciendo de los mejores juegos en lo que va de año. Y esta vez SÍ, traducido al castellano, no como todos los últimos *Yakuza*".

Bloodstained y más



Sergio Guillen Blanco

"Estoy gozando de *Judgment* y *Bloodstained* y mientras estoy a la espera del último capítulo del segundo DLC de *Assassins Creed Odyssey*. Luego dicen que en verano no hay juegazos."

Rage 2 y The Sinking City



Jose Ignacio Sánchez Hernández

"Estoy acabando al 100% *Rage 2*, quiero terminar *Devil May Cry 5* que aún lo tengo a medias y luego después empezar con *The Sinking City*".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué juego de fútbol te atrae más: PES 2020 o FIFA 20?

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

¡SÁCALE TODO EL PARTIDO A LA **REALIDAD VIRTUAL** EN PLAYSTATION 4!

PlayStation VR

Con la reciente rebaja y el catálogo de juegazos creciendo cada mes, seguro que mucha gente se ha animado a adquirir PlayStation VR durante estas últimas semanas. Aquí van unos consejos para que le saquéis todo el partido desde el principio a la realidad virtual de Sony.

1. INSTALACIÓN

1 Montaje. A pesar de la cantidad de componentes, el esquema de montaje es muy sencillo si le prestas atención a las etiquetas numéricas que "adornan" los cables. Sigue las instrucciones paso a paso y no tardarás más de cinco minutos.



2 Espacio. Aunque juegues sentado, es importante contar con un espacio amplio a tu alrededor, libre de obstáculos. Nada de jarrones cerca o trastos alrededor de tus pies.



3 Cableado. Dedícale un buen rato a organizar los numerosos cables. Son bastantes pero es importante que no te molesten ni tiren de del casco.

4 Posición. Es recomendable jugar sentados, especialmente si no hay mucho espacio libre a tu alrededor. Los mareos no son infrecuentes y una caída "tonta" puede salirnos "cara".

5 Intrusos. El casco te impide por completo ver lo que pasa a tu alrededor por lo que no podrás evitar que alguien o algo se cruce delante de ti. Intenta que no pase y presta atención al punto 1.3.

6 Recogido. Dado que poner y quitar todo el "chiringuito" es algo pesado, puedes optar por usar algunos de los soportes que hay en el mercado para guardar el casco sin desconectarlo y de una manera ordenada y que no moleste.





7 Diadema. Al ponerte y quitar el casco, usa el botón de la diadema . Para aflojarla, tira de la parte almohadillada frontal. No tiene que ir a presión.

2. CÁMARA



1 Situación. Busca un sitio seguro y sitúa la cámara lo más centrada posible. No pasa nada si está un poco escorada, pero no demasiado o habrá problemas con los giros de cabeza más extremos.

2 Distancia. La distancia óptima habitual es de 1,5-2 metros. Muchos juegos incluyen al inicio un sistema que exige que te cuadres en una posición concreta que depende de la distancia, pero los demás deberían funcionar bien con esa medida.

3 Iluminación. La sala debe estar bien iluminada pero nunca con las fuentes de luz deslumbrando a la cámara. Evita poner la cámara muy baja, ya que los focos o lámparas del techo pueden interferir en su rastreo.

4 Espejos. La cámara espera encontrar sólo los leds del casco y mandos en su horizonte visual para "decirle a la consola" que estás haciendo. Si en la misma sala hay espejos que reflejen esas luces puede ocasionar un lío tremendo y arruinar la experiencia.

Ojo con...

VERSIONES ANTIGUAS. Hace ya algunos años que la versión de la PlayStation Camera que se vende es la segunda, pero cabe la posibilidad que tuvieses la más antigua. La diferencia física entre ambas es que la segunda versión es redonda y dispone de un soporte y la original es rectangular. Ambas son compatibles con PV VR y tienen las mismas características técnicas, por lo que no notaras ninguna diferencia. Donde sí las hay en el mecanismo que usan cada una para ajustar orientación y altura. La segunda versión cuenta con un soporte que permite algo más de flexibilidad y es resulta más fácil de ajustar cunando casi no ves nada con el casco puesto. Si ya tienes la primera no pasa nada, pero si aún tiene que elegir, escoge el pack o la versión "suelta" del segundo modelo.



Ajusta la posición del casco.

Ajusta la posición del casco hacia arriba, abajo, izquierda y derecha hasta que las letras aparezcan de forma clara y nítida.

¡Todo se ve con claridad!

Aceptar Atrás

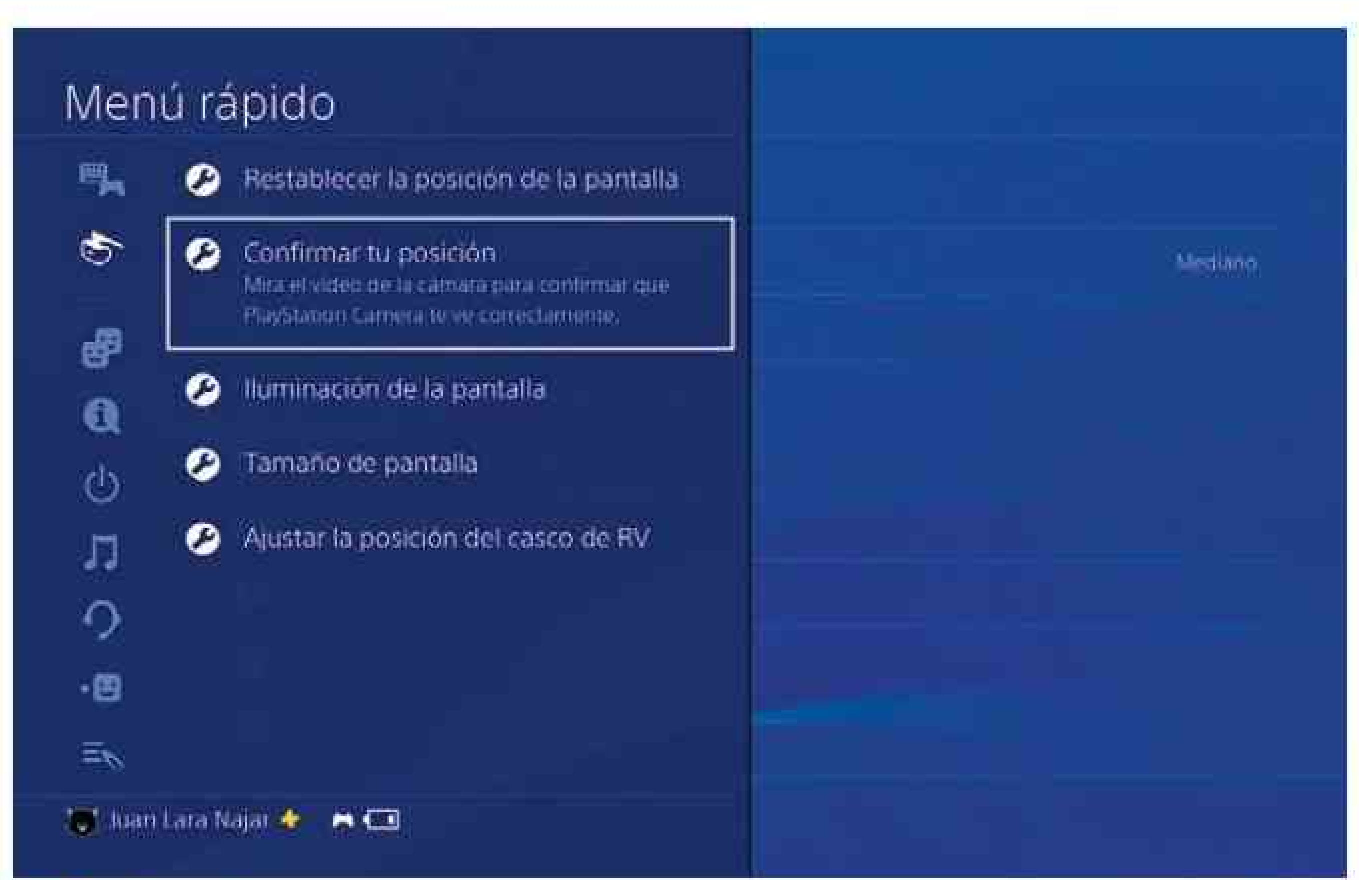
8 Ajuste. La mayor parte de las mejoras en la calidad de visión vendrá por un simple ajuste del disposiivo en tu cabeza. Para ello, ve a "Ajustes/dispositivos/Playstation VR/Ajustar posición del casco de VR" y mueve el casco levemente hasta que consigas contemplar una imagen más nítida.

Ojo con...

MAREOS. Aunque PlayStation VR ha sido estudiado para minimizar la sensación de mareo en la mayor parte de las personas, es seguro que algunos jugadores sufrirán esa desagradable sensación tras su uso (dependiendo del juego y del tiempo que estés utilizándolo). Para minimizar la probabilidad de que aparezca esta sensación, procura descansar cada hora de juego o cuando veas que empiezas a sentir alguna molestia. Sigue las instrucciones de ajuste al pie de la letra y trata de que la imagen se vea lo más nítido posible. Y procura que los movimientos de tu cabeza sean suaves y progresivos.

En 2 minutos...

CUH-ZVR1 VS CUH-ZVR2. Si estáis pensando en adquirir un casco de realidad virtual para PS4, debéis saber Sony ha lanzado hasta ahora dos versiones del mismo. Las diferencias entre ambos modelos son mínimas pero debéis conocerlas y saber cómo identificarlas. Para saber, bastará con buscar en la caja el modelo, y ver si pone CUH-ZVR1 o CUH-ZVR2. El más reciente es el segundo de ellos y las diferencias son, básicamente la disposición del cable de los auriculares incluidos y, más importante, una unidad de proceso que admite señal de video HDR. Esto último permite poder ver contenido en HDR sin tener que desconectar el cable HDMI de la unidad de proceso cada vez, ya que admite y transmite dicho estándar.



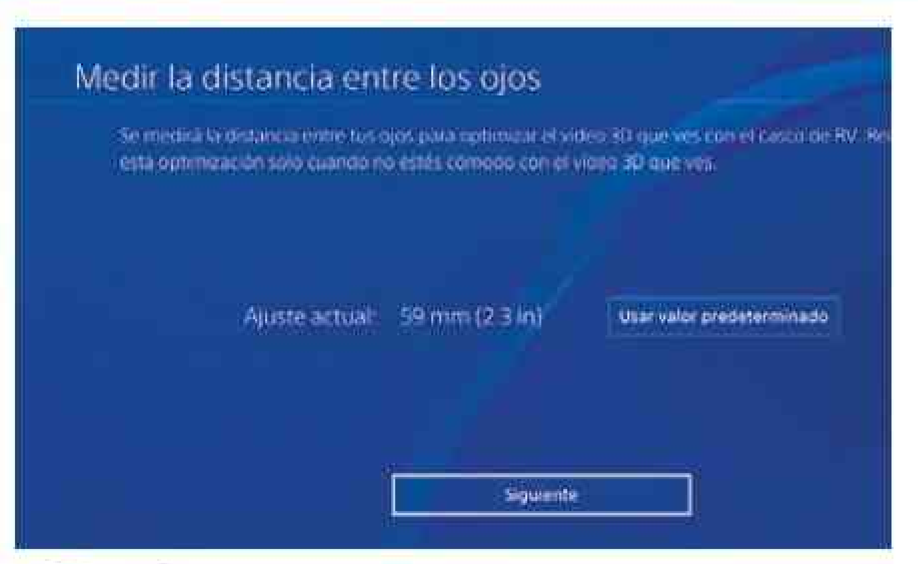
5 Confirma. Deja pulsado el botón PS y accede al menú rápido. Ve a "Ajustar Playstation VR/Confirmar tu posición" y podrás ver exactamente lo que ve la cámara, pudiendo ajustar tu posición de forma más natural.

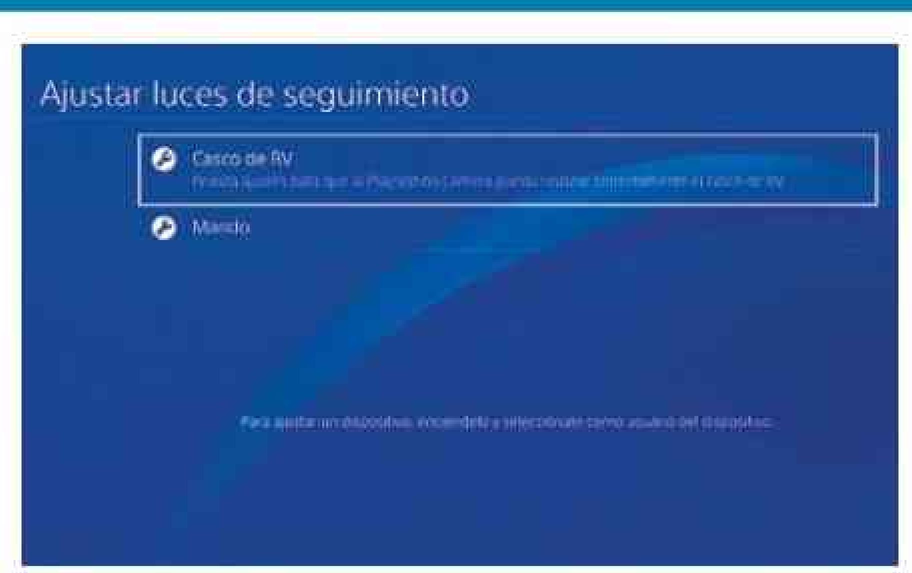


6 Ajuste. Para rematar este proceso de ajustes de la cámara, ve a "Ajustes/dispositivos/Playstation VR/Ajustar Playstation Camera" y sigue las instrucciones que se muestran en pantalla. ¡Mira al pajarito y sonríe!

3. CONFIGURACIÓN EN PS4







1 Usa el tutorial incluido. Sobre todo la primera vez, consulta las guías incluidas yendo a “Ajustes/dispositivos/Playstation VR” y presta atención a todas y cada una de las instrucciones que se dan en “Comprobar cómo se poner el casco de VR”.

2 Ojos. Para que la visión sea lo más nítida posible y minimizar los mareos, ve a continuación a “Ajustes/dispositivos/Playstation VR/ Medir la distancia entre los ojos”. Llevará su tiempo pero la mejoría tras el ajuste merece la pena.

3 Seguimiento. Es muy importante que se registren correctamente las luces de seguimiento del casco. Quítate el casco, ve a “Ajustes/dispositivos/Playstation VR/Ajustar luces de seguimiento/Casco de RV” y gíralo siguiendo las instrucciones.

4. MÁS INMERSION



1 Cascos. Puedes usar cualquier auricular que se conecte mediante jack 3.5 mm, pero siempre has de hacerlo al casco, no al mando. Los que incluye el set funcionan muy bien. Los cascos inalámbricos no se pueden usar.

2 Surround. Desconecta todos efectos de sonido envolvente de tus cascos para que no interfieran con el efecto 3D que ofrece el PSVR que, dicho sea de paso, funciona de lujo.

3 Unidad de proceso. No hace falta que desmontes todo el tinglado cuando no los uses. La unidad de proceso hace de puente “invisible” cuando usas juegos “normales” (o sea sin PS VR). Lee el cuadro “En dos minutos” del primer punto para saber más.

5. PERIFÉRICOS





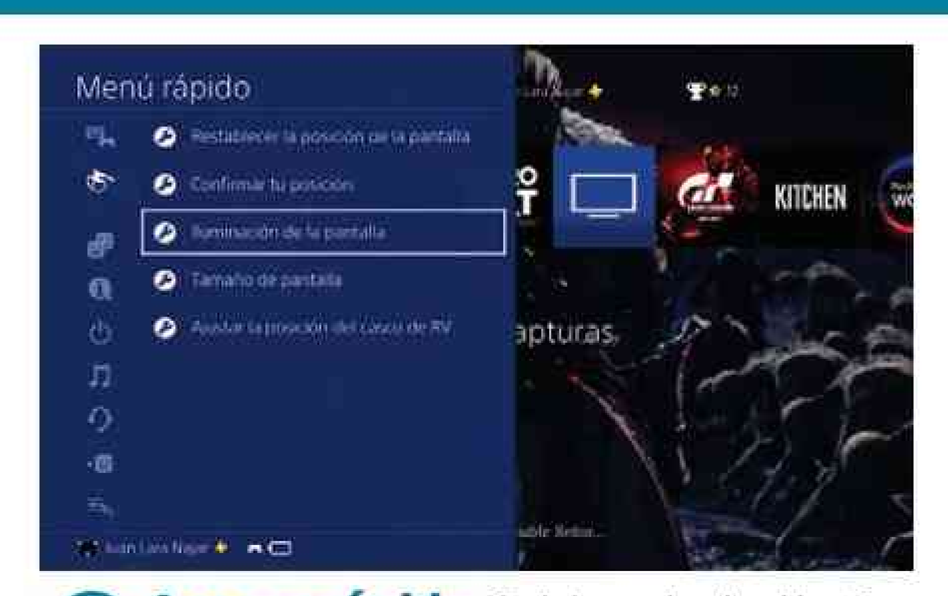




1 Pad. Para que la cámara pueda detectar bien el mando, regula al máximo la luz del mismo yendo a “Ajustes/Dispositivos/Mandos/Nivel de intensidad de la barra luminosa DualShock 4”.

2 Move. Muchos juegos permiten el uso de uno o dos mandos PS Move en lugar del DualShock 4, pero existe un número limitado que exige su utilización, presta atención. ¡Puedes incluso usar los Move que tenías de PS3!

3 Volantes. Si el juego permite el uso de volantes, como *Gran Turismo Sport*, puedes usar ambos periféricos a la vez sin problema, siempre y cuando sean volantes compatibles con PS4, claro.



4 Acceso rápido. Si dejas pulsado el botón PS de tu Dual Shock 4 accederás a un menú específico de PlayStation VR si el casco está encendido. Desde ahí podrás ajustar algunos parámetros rápidamente, lo que resulta muy cómodo.



5 Iluminación. Si te molesta el brillo de la pantalla que ves, puedes ajustarlo rápidamente yendo a "Ajustes/dispositivos/Playstation VR/ Iluminación de la pantalla" o a través del menú rápido descrito en el punto 3.4.

Ojo con...

REESTABLECER. Tras unos primeros minutos de configuración, todo está listo para disfrutar del casco de realidad virtual. Sin embargo, si lo coges al día siguiente y te lo pones directamente, puedes encontrarte con que la posición de la pantalla que ves está desconfigurada. No te líes iniciando de nuevo la configuración inicial o ajustando la cámara. Hay dos maneras de solucionarlo rápidamente. Una es dejando pulsado el botón PS y seleccionando "Reestablecer la posición de la pantalla". La segunda, más inmediata aún, es girando la cabeza hasta que veas el icono de un Dual Shock 4 de color blanco, y pulsar y dejar pulsado el botón Options hasta que la pantalla quede frente a tus ojos correctamente.



4 Modo cinemático. Puedes usar el casco para jugar a títulos normales. Podrás ver la pantalla equivalente a una de 65 pulgadas o más. Para ajustar el tamaño ve a "Ajustes/dispositivos/ Playstation VR/tamaño pantalla".



5 Ajustes in-game. Trastea con las opciones de los juegos de PlayStation VR. Muchos de ellos ofrecen opciones de ajustes sin necesidad de tener que acudir al menú principal.

En 2 minutos...

JUEGO SOCIAL. El casco de realidad virtual de Sony puede usarse para jugar a juegos específicos y también a juegos normales a través del modo cinemático (que simula una pantalla de 65 pulgadas estándar). Además, puedes acceder a los chats de voz de manera natural ya que el visor cuenta con un micrófono integrado. También podrás compartir pantallas y videos o retransmitir la partida con el botón Share de la manera habitual. Lo único que no podrás hacer será retransmitir la partida incluyendo tu cara en la misma, ya que la cámara estará ocupada siguiendo al casco y los mandos. Por lo demás, no hay ninguna diferencia entre usar PS VR y no hacerlo. Todo un acierto.





4 3dRudder. Cuando leas esto ya estará disponible este dispositivo que permite controlar con los pies el movimiento de tu personaje en algunos juegos de PS VR. Un gran paso adelante en la inmersión total.

5 Aim Controller. Este "mando-fusil" se lanzó junto al juego *Farpoint*, pero es compatible y recomendable para un gran número de juegos: *Doom VFR, Borderlands 2 VR*, etc. Experimenta con tus títulos.

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Guía de Compras**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

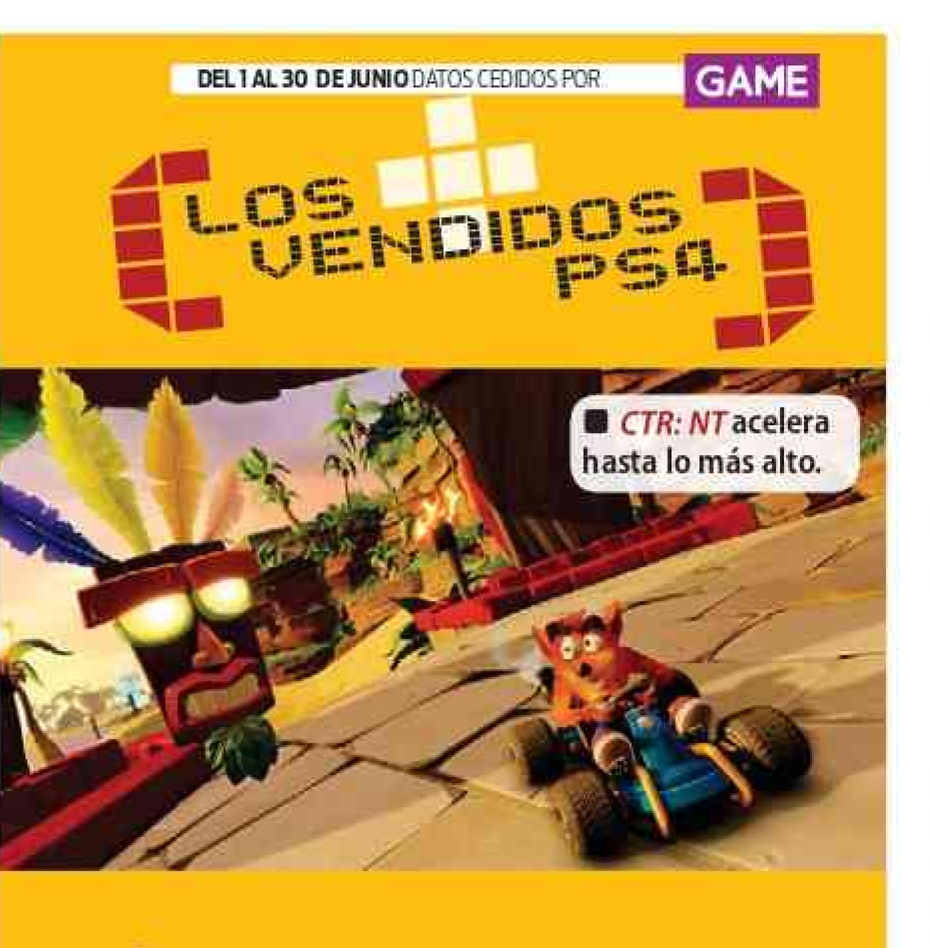
¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para PlayStation 4

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 30 DE JUNIO DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4



■ *CTR: NT* acelera hasta lo más alto.

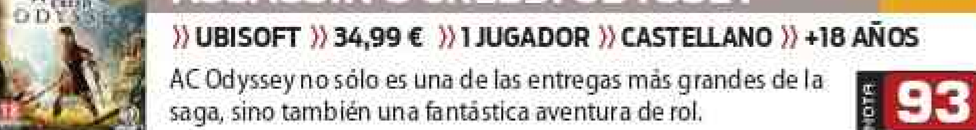
1. Crash Team Racing Nitro-Fueled (N)
2. Grand Theft Auto V (=)
3. Marvel's Spider-Man (↑)
4. Days Gone (↓)
5. MotoGP 19 (N)
6. F1 2019 (N)
7. Red Dead Redemption II (↑)
8. Fortnite: Lote de Criogenización (N)
9. Assassin´s Creed Odyssey (↑)
10. Call of Duty Black Ops 4 (↓)



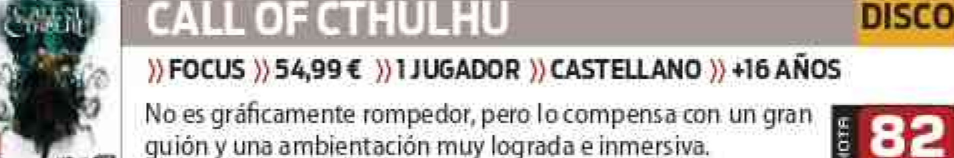
■ *Black Ops 4* sigue entre los más vendidos.

AVENTURAS

A PLAGUE TALE: INNOCENCE — DISCO
» KOCH MEDIA » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura emocionante que sustenta su jugabilidad en el sigilo y leves toques de rol. Original y absorbente.
NOTA 83



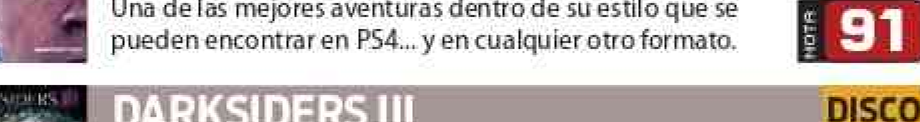
ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY — DISCO
» UBISOFT » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
AC Odyssey no sólo es una de las entregas más grandes de la saga, sino también una fantástica aventura de rol.
NOTA 93



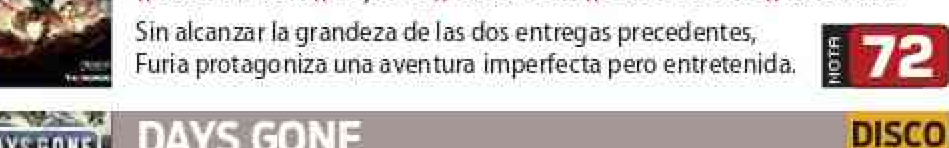
CALL OF CTHULHU — DISCO
» FOCUS » 54,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
No es gráficamente rompedor, pero lo compensa con un gran guión y una ambientación muy lograda e inmersiva.
NOTA 82



DETROIT: BECOME HUMAN — DISCO
» SONY » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras dentro de su estilo que se pueden encontrar en PS4... y en cualquier otro formato.
NOTA 91



DARKSIDERS III — DISCO
» KOCH MEDIA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sin alcanzar la grandeza de las dos entregas precedentes, Furia protagoniza una aventura imperfecta pero entretenida.
NOTA 72



DAYS GONE — DISCO
» SONY » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tiene detalles jugables muy interesantes como las hordas de zombis, pero acaba siendo "genérico" y poco innovador.
NOTA 80

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 94

DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO
» EIDOS » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere.
NOTA 90

DISHONORED 2 — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.
NOTA 92

GOD OF WAR — DISCO
» SONY » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una mezcla divina de combates, exploración y puzles, genial en todos sus apartados y que engancha de principio a fin.
NOTA 94

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE — DISCO
» NINJA THEORY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas.
NOTA 91

HITMAN 2 — DISCO
» WARNER » 65,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El Agente 47 regresa con otra de sus aventuras con sigilo y los asesinatos más variopintos. Divierte pero no sorprende.
NOTA 88

HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
» SONY » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga.
NOTA 95

INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA 87

JUDGMENT — DISCO
» KOCH MEDIA » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El espíritu de la saga *Yakuza* ha sido plasmado de manera brillante en un "spin off" fantástico. Un nuevo clásico.
NOTA 91

DRAGON QUEST BUILDERS 2 — DISCO — ¡Nuevo!
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura que combina lo mejor de *Dragon Quest* y *Minecraft* para conformar un título divertido y cautivador.
NOTA 90

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA — DISCO
» WARNER » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego digno de Mordor, gracias a sus combates, su sistema Némesis ampliado y las mil cosas que podemos hacer.
NOTA 90

MAD MAX — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90

METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
» KONAMI » 19,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 94

NIeR AUTOMATA — DISCO
» SQUARE-ENIX » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte.
NOTA 93

NIOH — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa.
NOTA 90

OUTLAST TRINITY — DISCO
» WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse.
NOTA 82

PREY — DISCO
» BETHESDA » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades.
NOTA 92



RED DEAD REDEMPTION II — DISCO
» ROCKSTAR » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura inolvidable desde muchos puntos de vista. Si tienes una PS4, no deberías perdértela por nada del mundo.
NOTA 96

Play ¡El juego del mes!

Tres razones para tener...

Dragon Quest Builders 2



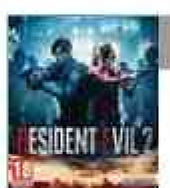




1. IRRESISTIBLE FUSIÓN. *Dragon Quest Builders 2* fusiona con acierto lo mejor de *Minecraft* con las roleras aventuras de *Dragon Quest*, dando lugar a un desarrollo francamente irresistible.

2. NOVEDADES QUE APORTAN. Esta secuela trae bastantes innovaciones con respecto al original, destacando sobre todo ese longevo y divertidísimo modo multijugador online.

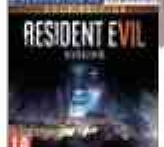
3. Y CON DISEÑOS DE POSTÍN. Y cómo no, los enemigos y personajes principales han sido diseñados por el irrepetible Akira Toriyama, creador de Dragon Ball. Se nota a la legua, ¿verdad?



RESIDENT EVIL 2 — DISCO
›› CAPCOM ›› 59,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

El "remake no es perfecto, pero sí sobresaliente. Si tuviese más variedad entre campañas podría ser el juego del año.

NOTA 90



RESIDENT EVIL 7: GOLD EDITION — DISCO
›› CAPCOM ›› 49,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Uno de los mejores juegos de terror que tiene PS4 con todos sus DLC y compatible con PlayStation VR.

NOTA 91



SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE — DISCO
›› FROM SOFTWARE ›› 69,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Una de los mejores aventuras de acción de la consola. Pocos juegos de acción son capaces de transmitir tanto.



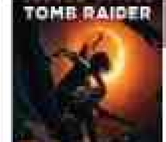
NOTA 94



SHADOW OF THE COLOSSUS — DISCO
›› SONY ›› 39,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +12 AÑOS

Una obra maestra atemporal que se disfruta como nunca en PS4 gracias a esta "puesta al día" de Bluepoint Games.

NOTA 93



SHADOW OF THE TOMB RAIDER — DISCO
›› SQUARE ENIX ›› 64,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Una entrega memorable y el mejor colofón para una de las sagas de aventuras más queridas y aclamadas. No te la pierdas.

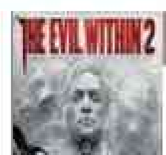
NOTA 92



SPIDER-MAN — DISCO
›› SONY ›› 69,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS

El mejor juego creado sobre este superhéroe y una de las mejores aventuras de acción que tiene PS4 en su catálogo.

NOTA 91



THE EVIL WITHIN 2 — DISCO
›› BETHESDA ›› 19,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Un juego de terror de gran calidad que supera en todo a su antecesor. Es intenso, variado y espectacular.

NOTA 89



THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
›› SONY ›› 19,95 € ›› 8 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...

NOTA 95



THE LAST GUARDIAN — DISCO
›› SONY ›› 39,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +12 AÑOS

Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.

NOTA 86



UNCHARTED 4 — DISCO
›› SONY ›› 19,99 € ›› 10 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS

Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.

NOTA 95



UNTIL DAWN — DISCO
›› SONY ›› 19,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.

NOTA 87





WATCH DOGS 2 — DISCO
›› UBISOFT ›› 19,99 € ›› 4 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido

NOTA 90

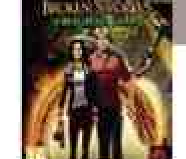


YAKUZA 6 — DISCO
›› SEGA ›› 39,99 € ›› 1 JUGADOR ›› INGLÉS ›› +18 AÑOS

Una aventura de acción brillante en todos los sentidos cuyo único punto negativo es que no llega traducida al castellano.

NOTA 91

AV. GRÁFICAS



BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
›› REVOLUTION ›› 29,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS

Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor.

NOTA 78



DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
›› DOUBLE FINE ›› 14,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*.

NOTA 89

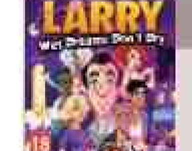




DEAD SYNCHRONICITY — DISCO
›› BADLAND ›› 19,99 € ›› 1 JUG. ›› CASTELLANO ›› +12 AÑOS

Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular.

NOTA 80



FULL THROTTLE REMASTERED
›› DOUBLE FINE ›› 14,99€ ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS

Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo.

NOTA 78



LEISURE SUIT LARRY: WET DREAMS DON'T DRY — DISCO — ¡Nuevo!
›› KOCH MEDIA ›› 39,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

El ligón más zafio y casposo de los videojuegos regresa con una aventura gráfica "point & click" a su medida.

NOTA 72



LIFE IS STRANGE — DISCO
›› SQUARE-ENIX ›› 19,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS

Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará.

NOTA 87



LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM — DISCO
›› SQUARE-ENIX ›› 19,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS

No tiene la frescura del original ni su "rebobinado", pero su realista y emotiva historia lo compensa con creces.

NOTA 82

SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
›› BIGBEN ›› 19,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS

Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock.

NOTA 83



SYBERIA 3 — DISCO
›› MERIDIEM ›› 39,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +12 AÑOS

El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos.

NOTA 77



PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY — DISCO
›› CAPCOM ›› 29,95 € ›› 1 JUGADOR ›› INGLÉS ›› +12 AÑOS

Pese al "PROTESTO" por la falta de traducción, la trilogía es ideal para conocer tres juegos por los que no pasan los años.

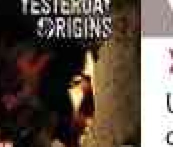
NOTA 82



THE WALKING DEAD: FINAL SEASON — DISCO
›› MERIDIEM ›› 29,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Sin deparar ninguna sorpresa jugable, The Walking Dead se despide con un episodio muy interesante e incluso épico.

NOTA 81



YESTERDAY ORIGINS — DISCO
›› MERIDIEM ›› 9,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Una aventura llena de momentos estelares y puzzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas.



NOTA 88

PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €

Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.



2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €



Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €

Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.



4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €

Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...



5 Trust GXT 706 Rona
TRUST GAMING | 199,99€

La silla para gaming GXT 706 Rona con reposapiés escamoteable y respaldo con malla te proporciona un asiento cómodo para tus largas sesiones ante la consola. Podrás configurarla a tu gusto (la altura, el ángulo del respaldo...) y cuenta con un moderno diseño.



6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE | 299,95 €

Un set de sonido de calidad superior y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).



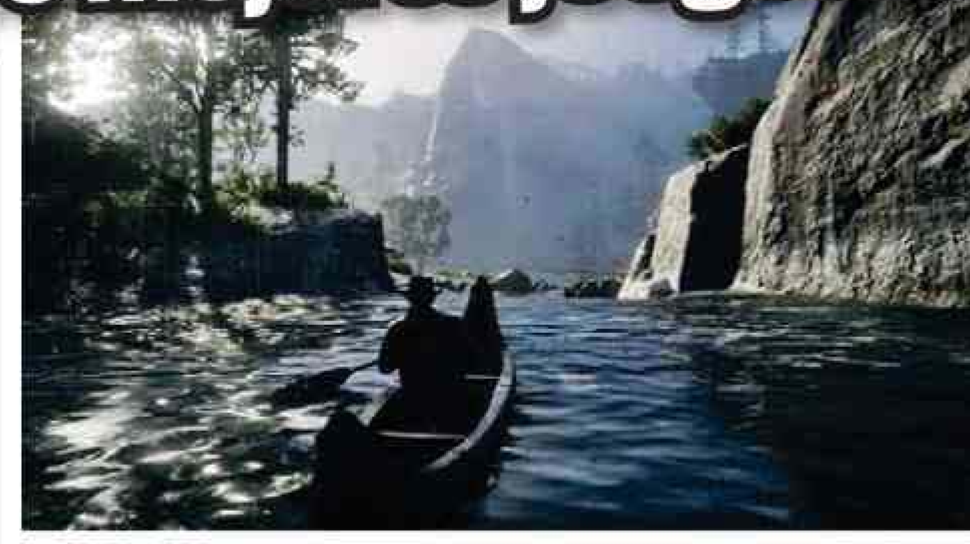
7 Thrustmaster T-GT
THRUSTMASTER | 799,99 €

Un volante para sibaritas de la conducción en consola. Puede que su alto precio sea lo que más llame la atención de primeras, pero os aseguramos que vale cada euro que cuesta. Si tienes espacio en casa y te lo puedes permitir, no vas a encontrar un volante mejor, ni en prestaciones, ni en acabado. Un lujo.



Los cuatro mejores juegos ...





1 God of War

Los paseos de Kratos y Atreus surcando las aguas de Alfheim y alrededores son tan importantes en *God of War* que tienen más de 750 líneas de diálogo con más de 600 animaciones únicas sólo para estos momentos. Y el led del Dual Shock 4 cambia a color azul. ¿Os distéis cuenta de esto?

2 Red Dead Redemption II

Para movernos por el enorme mapeado que nos plantea *Red Dead Redemption II* no sólo tendremos caballos o diligencias. También podremos explorar los entornos acuáticos montados en canoa que además permite distintas aplicaciones. ¡Incluso se dice que pueden llevarnos a zonas inéditas del juego!



1 Final Fantasy VII Remake

» PS4 » SQUARE ENIX » ROL » 3 DE MARZO

La primera entrega de la reimaginación de este inolvidable RPG saldrá el próximo mes de marzo y estará centrada en Midgar. Tenemos tantas ganas que ya le hemos dedicado un reportaje.



2 Cyberpunk 2077

» PS4 » CD PROJEKT RED » ROL » 16 DE ABRIL

Y habrá que darse prisa en terminar *Final Fantasy VII Remake* porque tan sólo un mes y medio más tarde saldrá *Cyberpunk 2077*, el juego que puede marcar el techo de esta generación.



3 Borderlands 3

» PS4 » 2K GAMES » SHOOTER » 13 DE SEPTIEMBRE

Pero también nos quedan juegazos en lo que nos resta de año. Como *Borderlands 3*, que nos amenizará el fin del verano y el comienzo de la vuelta al cole con su esperado estreno.



ROL

BLOODBORNE GOTY — DISCO
» FROM SOFTWARE » 19,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible.

NOTA 94

DARK SOULS III — DISCO
» FROM SOFTWARE » 24,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos.

NOTA 95

DIVINITY ORIGINAL SIN II — DISCO
» BANDAI NAMCO » 29,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sueño hecho realidad para todo fan del RPG occidental "puro" con sed de aventuras épicas. Y con textos en castellano.

NOTA 91

DRAGON QUEST XI — DISCO
» SQUARE ENIX » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un excelente RPG a la altura de esta legendaria saga. Brilla en todos sus apartados, aunque no ofrezca grandes novedades.

NOTA 92

FALLOUT 4 GOTY — DISCO
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses.

NOTA 95

FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

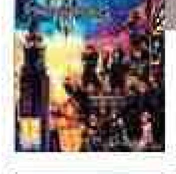
Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos.

NOTA 90

FINAL FANTASY XV: ROYAL ED. — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto.

NOTA 92



KINGDOM HEARTS III — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Nomura tenía el listón muy alto, pero logra sobrepasarlo y llegar a las estrellas. *Kingdom Hearts III* es magia hecha juego.

NOTA 93



MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo".

NOTA 84



NI NO KUNI II — DISCO
» BANDAI NAMCO » 34,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tardar en arrancar, pero cuando lo hace, ofrece tanta variedad y tanta calidad que os enganchará durante semanas.

NOTA 91



PERSONA 5 — DISCO
» KOCH MEDIA » 34,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte.

NOTA 95



TALES OF VESPERIA DEDINITIVE EDITION — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un "remaster" de un gran JRPG de la pasada generación que llega con contenidos inéditos y muchas horas de diversión.

NOTA 87

TESO: ELSWEYR — DISCO
» BETHESDA » 59,95 € » MMORPG » INGLÉS » +18 AÑOS

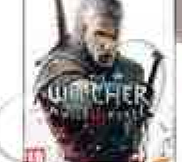
La última expansión de *TESO* ofrece otra gran aventura y multitud de añadidos interesantes. Pero sigue en inglés.

NOTA 84

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR — DISCO
» BETHESDA » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si tienes PlayStation VR tienes una grandiosa excusa para volver a perderte por Skyrim. La misma aventura, pero RV.

NOTA 88



THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO
» BANDAI NAMCO » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular.

NOTA 95

LUCHA

DEAD OR ALIVE 6 — DISCO
» KOEI TECMO » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sin revolucionar el género ni la saga, este juego de lucha de jugabilidad 3D resulta tan vistoso como entretenido.

NOTA 89

DRAGON BALL FIGHTERZ — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Arc System Works ha logrado culminar el mejor juego de lucha de toda la historia de Dragon Ball. Y no hay pocos...

NOTA 91

INJUSTICE 2: LEGENDARY EDITION — DISCO
» WARNER » 14,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online.

NOTA 91

MARVEL VS CAPCOM INFINITE — DISCO
» CAPCOM » 29,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sin ser perfecto ni revolucionario, es un juego de lucha completo y divertido, apto para cualquier tipo de jugador.

NOTA 84

MORTAL KOMBAT 11 — DISCO
» WARNER » 69,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una de las entregas más memorables de esta ya longeva serie y, por ende, uno de los mejores juegos en su género.

NOTA 90

SAMURAI SHODOWN — DISCO — ¡Nuevo!
» KOCH MEDIA » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

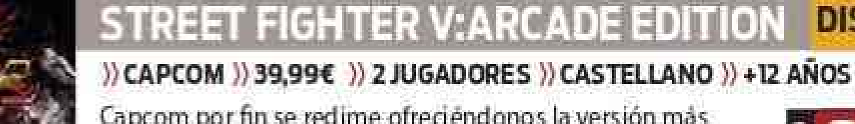
Tras más de una década en silencio, los samuráis de SNK regresan con un arcade de lucha en 2D más que notable.

NOTA 88

SOULCALIBUR VI — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Esta querida y longeva saga de lucha vuelve con una nueva entrega que conquistará a los fans. ¡Y sale Geralt de Rivia!

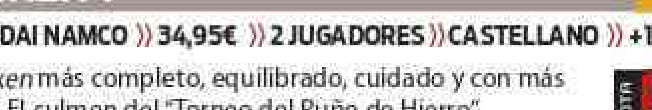
NOTA 87



STREET FIGHTER V:ARCADE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Capcom por fin se redime ofreciéndonos la versión más completa hasta la fecha de su irresistible juego de lucha.

NOTA 89



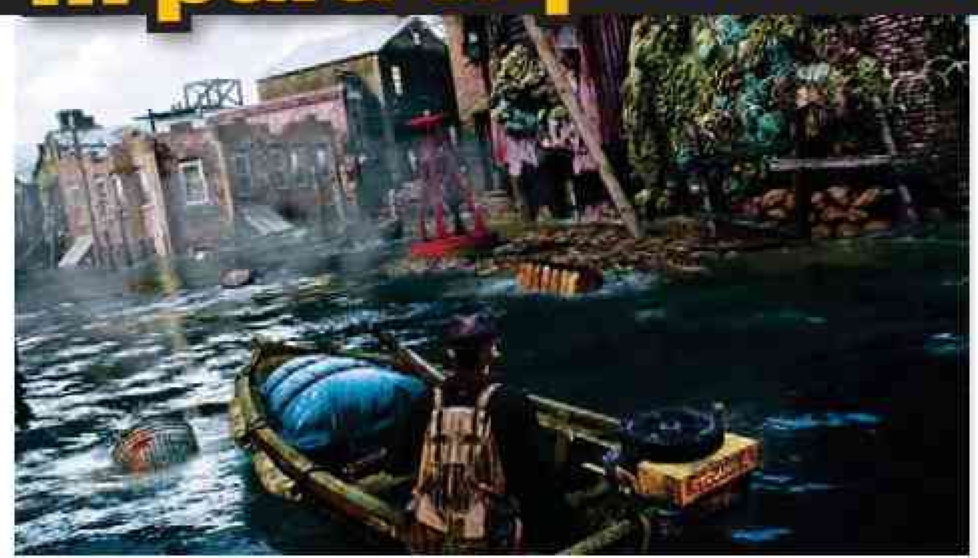


TEKKEN 7 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 34,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro".

NOTA 90

... para explorar en barca





3 The Sinking City

En esta "lovecraftiana" aventura de terror de reciente aparición no nos quedará más remedio que pilotar una barca si queremos explorar cada rincón de la ciudad de Oakmont, donde transcurre la trama del juego, que está inundada casi por completo. ¡Lástima que sus habitantes no sean demasiado hospitalarios!

4 Sea of Solitude

Y cómo no, para explorar este mar de soledad, Kay, la joven protagonista de este indie que se enmarca dentro del sello EA Originals, también necesitará una barca. Aunque necesitaremos mucho más que este medio de transporte para enfrentarnos a nuestros demonios interiores y recuperar nuestra "humanidad".

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD V — DISCO
» EA » 39,95 € » 1-64 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
A nivel jugable es continuista aunque mejora lo visto en el anterior. Eso sí, llega con poco contenido en su lanzamiento.
NOTA 85



BLOOD & TRUTH — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Su sorprendente factura audiovisual y su trepidante ritmo te atraparán sin remedio. De los mejores juegos de PS VR.
NOTA 89



BRAVO TEAM — DISCO
» SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Este shooter exclusivo de PlayStation VR es divertido si lo juegas cooperando con un amigo y si tienes el Aim Controller.
NOTA 79



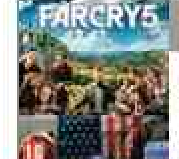
CALL OF DUTY BLACK OPS IIII — DISCO
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-100 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
El nuevo *Call of Duty* se convierte sin duda en uno de los shooters bélicos de referencia para jugar online en PS4.
NOTA 90



DESTINY 2 — DISCO
» ACTIVISION » 29,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es todo lo que nos hubiera gustado ver en el original, con un mundo abierto para explorar y corrigiendo errores pasados.
NOTA 91



DOOM VFR — DISCO
» BETHESDA » 29,99 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Es demasiado irregular, con problemas de control y breve. Como experiencia, mola, pero pronto se aprecian sus errores.
NOTA 75



FAR CRY 5 — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gracias a su enfoque y a sus novedades es la mejor entrega de la saga. Poder jugarlo en cooperativo es todo un acierto.
NOTA 90



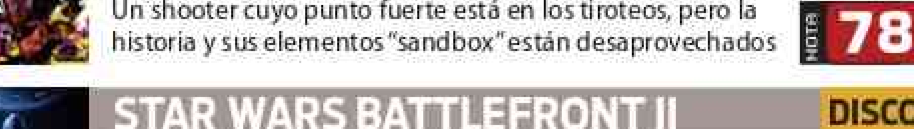
FARPOINT — DISCO
» SONY » 19,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte...
NOTA 80



OVERWATCH: LEGENDARY EDITION — DISCO
» BLIZZARD » 24,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.
NOTA 90



RAGE 2 — DISCO
» WARNER » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter cuyo punto fuerte está en los tiroteos, pero la historia y sus elementos "sandbox" están desaprovechados
NOTA 78





STAR WARS BATTLEFRONT II — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El carisma del universo Star Wars con un multijugador muy superior al del juego anterior y una divertida campaña.
NOTA 90



THE PERSISTENCE — DISCO
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un terrorífico shooter de ambientación espacial y alma de roguelike que es una de las propuestas más atractivas de PS VR.
NOTA 83





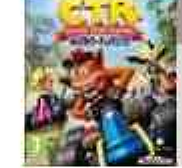
TITANFALL 2 — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador.
NOTA 87

WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS — DISCO
» BETHESDA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con su diversión intachable y un guión muy trabajado, *The New Colossus* está llamado a convertirse en un clásico.
NOTA 90

VELOCIDAD



ASSETTO CORSA — DISCO
» 505 GAMES » 19,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.
NOTA 90



CRASH TEAM RACING: NITRO-FUELED — DISCO ¡Nuevo!
» ACTIVISION » 39,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
CTR: NF respeta y mejora el juego original mientras lo reinventa para hacernos creer que aún somos niños.
NOTA 85



DIRT RALLY 2.0 — DISCO
» CODEMASTERS » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
A nivel simulación es la mejor entrega de la serie, pero un modo Carrera insulso y la reducción de modos lo lastran.
NOTA 87



DRIVECLUB VR — DISCO
» SONY » 19,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje.
NOTA 80



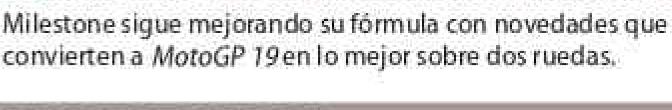




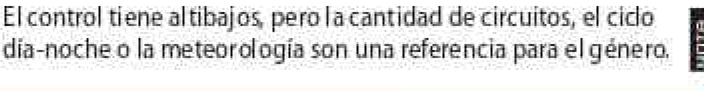
F1 2019 — DISCO ¡Nuevo!
» KOCH MEDIA » 69,95 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una nueva demostración de que Codemasters son, hoy por hoy, los auténticos reyes de los simuladores de velocidad.
NOTA 92



GRAN TURISMO SPORT — DISCO
» SONY » 39,95 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Pierde el modo individual en favor de un potente y divertido multijugador online, aunque corto en contenido por ahora.
NOTA 85



MOTOGP 19 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Milestone sigue mejorando su fórmula con novedades que convierten a *MotoGP 19* en lo mejor sobre dos ruedas.
NOTA 78



PROJECT CARS 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 14,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El control tiene altibajos, pero la cantidad de circuitos, el ciclo día-noche o la meteorología son una referencia para el género.
NOTA 90



SONIC TEAM RACING — DISCO
» SEGA » 39,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Sonic regresa al mundo de los karts con un título muy entretenido, especialmente si lo jugamos en compañía.
NOTA 84



WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO
» SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años.
NOTA 90

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 **Yakuza 5** (N)
PS4 | SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN



Yakuza 5 llega remasterizado a PS4 y con él, ya está toda la saga disponible en esta consola. Que ganas de que salgan ya aquí.

2 **Days Gone** (↓)
PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

3 **Everybody's Golf VR** (N)
PS4 | SONY | DEPORTIVO

4 **Rage 2** (N)
PS4 | BETHESDA | SHOOTER

5 **Kingdom Hearts III** (↑)
PS4 | SQUARE ENIX | ROL

EE.UU.

1 **Mortal Kombat 11** (↑)
PS4 | WARNER | LUCHA



Days Gone cede su puesto a los luchadores de *Mortal Kombat 11*, que a base de "fatalities" también logran imponerse a *Rage 2*.

2 **Days Gone** (↓)
PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

3 **Rage 2** (N)
PS4 | BETHESDA | SHOOTER

4 **MLB 19: The Show** (↓)
PS4 | SONY | DEPORTIVO

5 **Team Sonic Racing** (N)
PS4 | SEGA | VELOCIDAD

EUROPA

1 **FIFA 19** (↑)
PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO



Pocas novedades el pasado mes en la lista de ventas europea, donde el juego más vendido del año pasado sigue estando en lo más alto.

2 **Days Gone** (↓)
PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

3 **Marvel's Spider-Man** (↑)
PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

4 **Red Dead Redemption II** (↑)
PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

5 **Blood & Truth** (N)
PS4 | SONY | ACCIÓN

MÁS QUE JUEGOS



LEGO Stranger Things

https://shop.lego.com/ | 199,99 €

Seguro que ya habéis visto la tercera temporada, y quizás habéis jugado al juego pero... ¿tenéis ya este set de LEGO de Stranger Things llamado Mundo del Revés? ¡Mola tanto que hasta Hideo Kojima lo tiene!

Camisetas TES 25º aniversario

eumerch.bethesda.net/es/ | 19,95 €

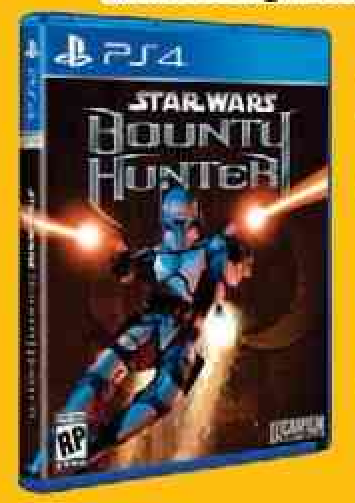
Hace un par de meses os ofrecimos un reportaje celebrando el vigésimoquinto aniversario de la serie *TES*. Desde entonces, les tenemos echado el ojo a estas camisetas conmemorativas (las hay de distintos colores), aunque nuestra favorita es la camiseta "retro" del primer *TES*, titulado *Arena*.





1 Star Wars: Bounty Hunter en PS4

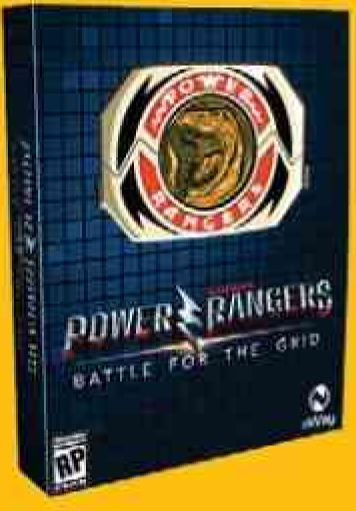
limitedrungames.com | 29,95$



En Limited Run Games van a lanzar en formato físico algunos juegos clásicos de Star Wars. Como este *Bounty Hunter* (que salió originalmente para PS2) en PS4, en edición normal o Premium (que trae steelbook, moneda conmemorativa...

2 Power Rangers: Battle for the Grid

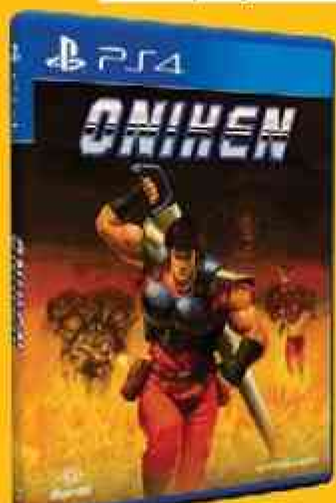
limitedrungames.com | 29,95$



Este mejorable juego de lucha protagonizado por los famosos Power Rangers se lanzó el pasado mes de marzo, pero en Limited Run lo recuperaran con esta edición física y "mega edition", que trae unas 5 monedas que se adhieren al steelbook exclusivo.

3 Oniken: Unstoppable Edition

www.play-asia.com | 29,95$



En un post apocalíptico futuro controlado por una siniestra corporación, el mercenario ninja Zaku es la última esperanza de la humanidad en este juego de acción y plataformas de estética 8 bits que PlayAsia entrega en formato físico (funciona en todas las PS4).

ACCIÓN



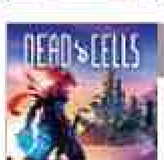
ACE COMBAT 7 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 8 JUG » CASTELLANO » +12 AÑOS
Ace Combat 7 devuelve la saga al olimpo de los simuladores aéreos y se proclama como el mejor en su género en PS4. NOTA 86

ATTACK ON TITAN 2 — DISCO
» KOCH MEDIA » 39,95€ » 8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vibrantes batallas contra los enormes titanes en una intensa aventura que es mucho más variada de lo que puede parecer. NOTA 83



CAPCOM BEAT'EM UP BUNDLE
» CAPCOM » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Le faltan opciones y extras, pero este recopilatorio de 7 juegos flipará a los asiduos de los salones recreativos de los 90. NOTA 80

CONAN EXILES — DISCO
» SQUARE ENIX » 29,95€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Nunca juzgues a un libro por su portada: tras su aspecto "tosco", Conan Exiles esconde una experiencia jugable que atrapa. NOTA 87



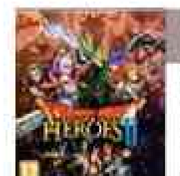
DEAD CELLS
» MOTION TWIN » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Sus soberbios combates, su progresión casi perfecta y su alta rejugabilidad lo convierten en uno de los mejores "roguelite". NOTA 90



DEAD RISING 4 — DISCO
» CAPCOM » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte del toque aventurero de *DR2* y ahora es más directo y con más acción. Masacrar zombis es divertido. NOTA 85



DEVIL MAY CRY 5 — DISCO
» CAPCOM » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga ha regresado en forma de obra maestra. Un "hack & slash" de gráficos escandalosos y tremendamente divertido. NOTA 93



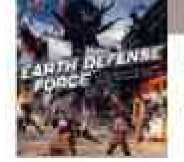
DRAGON QUEST HEROES II — DISCO
» OMEGA FORCE » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga. NOTA 89



DRAGON´S CROWN PRO — DISCO
» VANILLAWARE » 29,95€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una joya del rol de acción que ya nos enamoró en PS3 y Vita y que brilla aún con más fuerza en PS4 gracias a sus mejoras. NOTA 91



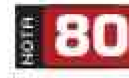
DYNASTY WARRIORS 9 — DISCO
» KOEI TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sin ser la reinvención que nos querían "vender", sí es la entrega más vistosa y completa de toda la serie. NOTA 81



EARTH DEFENSE FORCE: IRON RAIN — DISCO
» D3 PUBLISHER » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Sin revolucionar los pilares de la serie, esta entrega pule y mejora no pocos aspectos. Muy disfrutable en cooperativo. NOTA 79



FIST OF THE NORTH STAR: LOST PARADISE — DISCO
» SEGA » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Adaptar El Puño de la Estrella del Norte con la fórmula de los *Yakuza* es una gran idea, aunque tiene aspectos mejorables. NOTA 80



FOR HONOR: GOLD EDITION — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido. NOTA 77

GOD EATER 3 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
A pesar de ser la entrega más "currada" de toda la saga, ciertos fallos de planteamiento impiden que sea brillante. NOTA 79

GRAVITY RUSH 2 — DISCO
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar. NOTA 91

JUST CAUSE 4 — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
JC4 repite algunos errores de sus predecesores. Es frenético y divertido, pero no termina de aprovechar su potencial. NOTA 79

MONSTER HUNTER WORLD — DISCO
» CAPCOM » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
No sólo es la entrega más espectacular, completa y divertida de la serie, sino que además también es la más accesible. NOTA 93

PLAYERUNKNOWN´S BATTEGROUNDS — DISCO
» BLUEHOLE » 29,99 € » 100 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Si pasamos por alto sus flojos gráficos, *PUBG* es un battle royala que logra disparar nuestra adrenalina en cada partida. NOTA 82

RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA 92

SHAKEDOWN HAWAII
» VBLANK » 19,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un alocado *GTA* con enfoque retro en perspectiva cenital que nos ha resultado tan divertido como excitante. ¡Probadlo! NOTA 83

STARLINK: BATTLE FOR ATLAS — DISCO
» UBISOFT » 79,99€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura espacial estupenda, muy disfrutable tanto con juguetes modulares como sin ellos. Eso sí, no sale barato. NOTA 85

THE DIVISION 2 — DISCO
» UBISOFT » 64,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
No hay casi nada es nuevo en esta secuela, pero es un gran ejemplo de cómo se debe lanzar un juego como servicio. NOTA 91

THE MESSENGER — DISCO
» DEVOLVER DIGITAL » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Gracias a su excelente diseño y a su gran sistema de control, este juego de ninjas se coloca entre lo mejor de su género. NOTA 88

TOUKIDEN 2 — DISCO
» KOEI TECMO » 14,95 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha. NOTA 86



WORLD WAR Z — DISCO
» KOCH MEDIA » 39,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lejos de ser un "fan service" insustancial, este shooter con esencia multijugador basado en Guerra Mundial Z es notable. NOTA 83

Nuevas figuras Totaku

www.game.es 14,95€

Aunque no tengan tanta popularidad como los Funko Pop, las figuras Totaku (de venta exclusiva en tiendas GAME) siguen incorporando "fichajes". Las que más nos gustan de las novedades de este verano son éstas de *Mega Man, Space Invaders y Viewtiful Joe.*



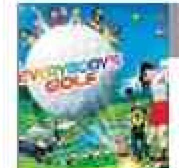
Alita Angel de Combate en Blu-ray

www.game.es 17,95€

Esta adaptación del famoso manga a cargo de James Cameron y Robert Rodriguez llega a Bluray con extras tan interesantes como La evolución de Alita (desde el casting de Rosa Salazar, pasando por la captura de movimientos y los efectos finales de WETA Digital).



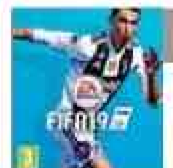
DEPORTIVOS



EVERYBODY'S GOLF DISCO
SONY 14,99 € 20 JUGADORES CASTELLANO +3 AÑOS
Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea. NOTA 80



EVERYBODY´S GOLF VR DISCO
SONY 29,95 € 1 JUGADOR CASTELLANO +3 AÑOS
Imprescindible para fans de este deporte y la experiencia deportiva más inmersiva en PS VR. Se queda corto en opciones. NOTA 79



FIFA 19 DISCO
EA SPORTS 39,99 € 1-22 JUGADORES CASTELLANO +3 AÑOS
Con una buena ristra de novedades y mejoras y el fichaje de la "Champions", *FIFA 19* sigue siendo el rey del deporte rey. NOTA 93



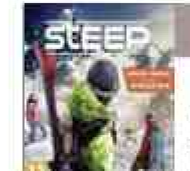
NBA 2K19 DISCO
2K SPORTS 29,95 € 10 JUGADORES CASTELLANO +3 AÑOS
El mejor juego de basket que puedes encontrar en PS4 sin duda, aunque es algo continuista pese a sus novedades. NOTA 94



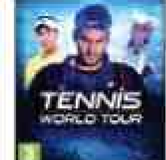
PES 2019 DISCO
KONAMI 29,99 € 22 JUGADORES CASTELLANO +3 AÑOS
Suple su falta de licencias con realismo y una jugabilidad magistral que se apoya en una gran física del balon. NOTA 91



ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION
PSYONIX 29,95 € 8 JUGADORES CASTELLANO +3 AÑOS
Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC. NOTA 83



STEEP DISCO
UBISOFT 19,99€ 4 JUGADORES CASTELLANO +12 AÑOS
Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido. NOTA 81



TENNIS WORLD TOUR DISCO
MERIDIEM 9,95 € 1-2 JUGADORES CASTELLANO +3 AÑOS
Un simulador de tenis más que correcto y divertido de jugar. Le falta contenido pero lo irán ampliando con actualizaciones. NOTA 71

ESTRATEGIA



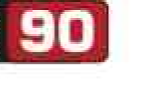
JURASSIC WORLD EVOLUTION DISCO
FRONTIER 59,95€ 1 JUGADOR CASTELLANO +16 AÑOS
Además de todo el encanto de los dinosaurios, es un juego de estrategia de gestión asequible para todos los públicos. NOTA 80





TROPICO 5: COMPLETE COLLECTION DISCO
KALYPSO 9,95 € 4 JUGADORES CASTELLANO +16 AÑOS
Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro. NOTA 81



XCOM 2 DISCO
2K GAMES 24,95€ 2 JUG. CASTELLANO +16 AÑOS

El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches. NOTA 90

PLATAFORMAS



ASTRO BOT: RESCUE MISSION DISCO
SONY 39,99 € 1 JUGADOR CASTELLANO +7 AÑOS
Un plataformas 3D genial que explota con maestría PS VR. Sin duda, uno de los mejores juegos para este dispositivo. NOTA 90



BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT DISCO ¡Nuevo!
505 GAMES 39,95 € 1 JUGADOR CASTELLANO +12 AÑOS
Un sucesor espiritual de la saga *Castlevania* francamente bueno, que proporciona muchas horas de diversión "clásica". NOTA 90

CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY DISCO
ACTIVISION 39,99€ 1 JUGADOR CASTELLANO +7 AÑOS
Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día. NOTA 87

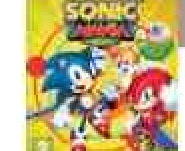
MALDITA CASTILLA EX DISCO
ABYLIGHT 11,99€ 1 JUGADOR CASTELLANO +12 AÑOS
Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio. NOTA 86



MEGA MAN 11
CAPCOM 29,99 € 1 JUGADOR CASTELLANO +7 AÑOS
Mega Man regresa haciendo lo que mejor sabe: con una gran aventura de acción y plataformas 2D muy divertida. NOTA 87



MONSTER BOY Y EL REINO MALDITO
GAME ATELIER 39,99 € 1 JUGADOR CASTELLANO +7 AÑOS
No sólo es una de las mejores entregas de esta veterana saga sino que es uno de los mejores plataformas que hay en PS4. NOTA 90



SONIC MANIA PLUS DISCO
SEGA 29,95 € 1 JUGADOR CASTELLANO +3 AÑOS
Sonic regresa a PS4 con un plataformas 2D aún más divertido y completo que el del año pasado. Y con edición física. NOTA 90

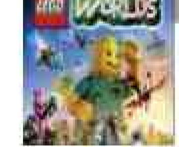


SPYRO REIGNITED TRILOGY DISCO
ACTIVISION 39,99 € 1 JUGADOR CASTELLANO +7 AÑOS
Estamos ante el regreso de un icono de los videojuegos que divertirá tanto a los nostálgicos como a los más pequeños. NOTA 87

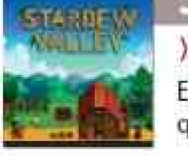


WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP DISCO
SEGA 19,99 € 1 JUGADOR CASTELLANO +3 AÑOS
Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar. NOTA 82

VARIOS



LEGO WORLDS DISCO
WARNER 24,95 € 1-2 JUG. CASTELLANO +7 AÑOS
Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador. NOTA 84



STARDEW VALLEY DISCO
505 GAMES 19,99 € 1 JUGADOR CASTELLANO +7 AÑOS

Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu rimo. NOTA 85

PARA LEER Y ESCUCHAR

1 El Padre de las Almas Oscuras

www.startmagazinebooks.com 19,95 €

Escrito por Adrián Suárez, El Padre de las Almas Oscuras repasa la obra de Hidetaka Miyazaki, con un pormenorizado análisis, juego a juego, de su narrativa, su estética, su diseño de escenarios, mecánicas jugables, sus referentes...



2 BSO Bloodstained: Ritual of the Night

Varios 9,99 €

Disfruta la BSO del último éxito de Koji Igarashi. 46 temas compuestos y orquestados por los veteranos de la industria Michiru Yamane e Ippo Yamada, aunque también presenta muchas composiciones del talentoso equipo de NoisyCroak.



3 Cómic Metal Gear Solid: Sons of Liberty

www.heroesdepapel.es 24,95€

Redescubre la emocionante historia de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* en este cómic oficial escrito por Matt Fraction e ilustrado por el mismísimo Ashley Wood. Incluye marcapáginas y dos preciosas láminas exclusivas de regalo si lo pillas en la web de la editorial.



4 BSO Mortal Kombat 11

open.spotify.com/ GRATIS

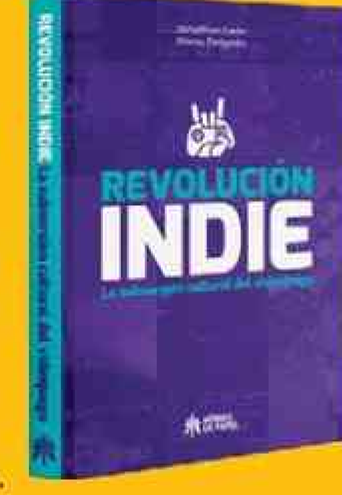


La BSO de este éxito de la lucha incluye un total de 36 temas de distintos compositores como Nathan Grigg o Armin Haas y está disponible sólo en formato digital.

5 Revolución Indie

www.heroesdepapel.es 19,95 €

Revolución Indie: La Subversión Cultural del Videojuego nos trae la revisión de 101 títulos independientes, con entrevistas a los creadores con más impacto en el panorama y un análisis de lo que han supuesto los "indies" para la industria y hacia dónde van.





■ *Wolfenstein: Youngblood* apostará por el juego cooperativo para dos jugadores y ofrecerá un escenario abierto en el que completar misiones a nuestro aire.

PS4 | MACHINE GAMES/ARKANE STUDIOS (BETHESDA) | SHOOTER | 28 DE JULIO

Wolfenstein: Youngblood

PATEAR CULOS **NAZIS** SIEMPRE MOLA, PERO ES MÁS DIVERTIDO **EN PAREJA**

La saga *Wolfenstein* está viviendo una segunda juventud gracias al buen hacer de Machine Games y Bethesda. Cada nueva entrega del estudio sueco mejora lo visto en las anteriores y, para no faltar a esta buena costumbre, parece que *Youngblood* será el capítulo más ambiciosos hasta la fecha. La trama nos llevará hasta el París de los años 80. Nuestro héroe, B.J. Blazkowicz , cederá el protagonismo a sus dos hijas gemelas, Soph y Jess, que abandonarán su Texas natal para buscar a su padre, desaparecido en misteriosas circunstancias.

El juego cooperativo será la mayor novedad de esta nueva entrega. Toda la aventura ha sido desarrollada con la experiencia para dos jugadores en mente. Así, podremos jugarla de principio a fin con un amigo e incluso se lanzará con una edición especial que incluirá un Pase Amigo con el que invitar a un colega a disfrutar del juego de forma completamente gratuita. Además, el desarrollo será el más ambicioso e innovador de la saga en mucho tiempo. No sólo tendrá una duración superior a las anteriores entregas o estará plagado de mecánicas roleras sino que también tendrá una estructura mucho más abierta. Se notará, y mucho, la mano de Arkane Studios en este sentido. Los creadores de la saga *Dishonored* o *Prey* ya están acostumbrados a ofrecer escenarios abiertos en los que completar las misiones en el orden que prefiramos y eso será precisamente lo que encontraremos en *Youngblood*. La libertad de acción, con una amplia gama de habilidades disponibles para cada personaje, también promete ofrecer una jugabilidad mucho más abierta a la improvisación y la combinación de las virtudes de cada heroína. Por supuesto, los adrenalínicos combates de corte "old school" serán otro de los puntos fuertes de nuestra aventura. La ambientación "ochentera" será la guinda de este pastel jugable, haciendo gala de una banda sonora y una dirección artística que prometen beber de lo mejor del cine de aquella década. Le tenemos muchas ganas.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Si las entregas previas de Machine Games ya nos parecían excelentes, estamos seguros de que las aportaciones de Arkane Studios elevarán la experiencia hasta un nivel que promete convertir a *Youngblood* en la mejor entrega de la saga en muchos años.



■ Los combates mantendrán el estilo frenético de la vieja escuela que vimos en pasadas entregas.



■ El sigilo jugará un papel clave e incluso nos premiarán si no activamos las alertas enermigas.

» ASÍ SERÁ EL PARÍS ALTERNATIVO DE LOS AÑOS 80

Como es habitual en la saga, disfrutaremos de un universo distópico en el que los nazis ganaron la guerra y realizaron impresionantes avances tecnológicos. En esta ocasión, el escenario será el París de los años 80, con anuncios que nos avisan de la llegada de los diskettes o unas calles que mezclarán el estilo neoclásico parisino con la sobriedad y rigidez nazi junto a los adornos de neón tan propios de aquella década.









La combinación de las habilidades de las dos heroínas será fundamental para el éxito de nuestra misión.





» SE PARECE A...

Esta nueva entrega será bastante innovadora en la saga. No sólo abandonaremos al protagonista de toda la vida, B.J. Blazkowicz, sino que el desarrollo será mucho más abierto y la experiencia se centrará en el juego cooperativo para dos jugadores.



DOOM

Salvando las distancias, los combates recuerdan a los de este reinicio de la saga. Es decir, tiros, tiros y, después, más tiros.



PREY

La última joya de Arkane, que también desarrolla *Youngblood*, nos ofeecía un escenario abierto y mucha libertad de acción.



■ *MXGP 2019* llegará con todos los circuitos y pilotos del Campeonato del Mundo de Motocross junto a un buen surtido de mejoras jugables.

MXGP 2019

CREANDO UN NUEVO **SURCO** PARA LOGRAR EL ÉXITO EN EL **BARRO**

Milestone se está convirtiendo, con el paso de los años, en uno de los referentes del género de la velocidad, especialmente en todo aquello que ataÑe a las dos ruedas. Tras el reciente y notable *MotoGP 19* nos llega ahora la nueva entrega de *MXGP* que, como en pasadas ocasiones, ofrecerá todos los pilotos y circuitos oficiales del Campeonato del Mundo de Motocross. Así, competiremos en escenarios como Nequen o Shangai con la única obsesión de que nuestros rivales se coman el barro de nuestra rueda trasera. También podremos participar en el Campeonato de MX2 y unirnos a un equipo oficial o crear el nuestro propio firmando con uno de los múltiples sponsors disponibles.

El Modo Carrera será la estrella para todos los amantes de esta disciplina ya que les permitirá emular a sus ídolos y, ya de paso, hacerles morder el polvo. Pero habrá mucho más. El editor de circuitos será, una vez más, uno de los grandes aciertos jugables. Así, podremos crear nuestro propio trazado escogiendo entre cuatro ambientaciones muy diferentes: un bosque repleto de barro, las dunas de un desierto, las colinas de la Riviera francesa o una jungla del Pacífico. También regresará el Playground, un escenario abierto en el que podremos entrenar nuestras habilidades de conducción escogiendo entre montones de variantes, tanto metereológicas como la hora del día o distintas ambientaciones. Aquí, además, podremos cumplir con montones de desafíos que desbloquearán todo tipo de recompensas para personalizar el aspecto de nuestro piloto y su moto. Incluso podremos colocar checkpoints en el camino para crear nuestro propio trazado, que luego podremos compartir con la comunidad de jugadores. Desde luego, esta entrega tiene tan buena pinta que estamos deseando saltar al barro.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Parece que nos encontraremos con una entrega bastante continuista en los gráfico y en lo jugable, aunque las mejoras en el control y las opciones de juego prometen ofrecer otro título notable para los amantes de la velocidad y el mundo del motocross.

» SE PARECE A...



MOTOGP 19
La última entrega de la saga es una de las más completas de su historia y refina el control para deleite de los fans de MotoGP.

RIDE 3
Con más de 230 motocicletas y disciplinas que abarcan circuitos cerrados, urbanos y de campo, en *Ride 3* hay para todos.







Además de disfrutar de la licencia oficial del Campeonato del Mundo de Motocross también contaremos con un completo editor de circuitos.

PS4 | TRIUMPH STUDIOS | ESTRATEGIA | 6 DE AGOSTO

Age of Wonders: Planetfall

LA LUCHA ALCANZA LAS **ESTRELLAS**

El gobierno intergaláctico Star Union se ha venido abajo por culpa de un misterioso cataclismo, así que varias facciones entrarán en lucha para hacerse con el control de la galaxia. Nosotros encarnaremos al comandante de una de las seis facciones disponibles. The Assembly es una raza de ciborgs zombis que se reproducen con la chatarra y los cadáveres que encuentran en el campo de batalla. La Vanguardia son los restos del gobierno de la Star Union y su propósito, claro, será restaurarlo. Los Kir'Ko son una raza de insectos que vivía como esclavos de la Unión y que cuenta con ventajosas mutaciones como volverse invisibles. Los Dvar son una raza alien que arrasa con los recursos naturales de los planetas. Las Amazonas son un grupo de bioingenieras expertas en terraformar planetas y cabalgar sobre dinosaurios. El sindicato son una raza de mercaderes despiadados. Todos lucharán, tras obtener recursos y expandirse, en combates por turnos que recordarán al glorioso *XCOM*.

» SE PARECE A...: **SUDDEN STRIKE 4**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



Las Amazonas son una de las seis facciones que podremos encarnar el día de lanzamiento, aunque se espera que lleguen más en próximos DLC.



Los combates por turnos nos permitirán controlar nuestras unidades, moverlas por el escenario, ponerlas a cubierto, atacar, que hagan guardia...

LOS MEJORES RECOPILATORIOS RETRO PARA PS4

¡EL PÍXEL ES BELLO!

Mientras media humanidad discute sobre la potencia gráfica de la futura PlayStation 5, otros preferimos seguir mirando al pasado, para recuperar los juegos de nuestros tiempos mozos a través de un puñado de recopilaciones realmente apetitosas.

Podéis llamarlo nostalgia o simple regodeo en unos tiempos más felices, pero está claro que el "retro" sigue siendo un negocio muy lucrativo. Aunque la tecnología vaya avanzando con cada nueva generación de consolas, siempre habrá gente dispuesta a pasar de nuevo por caja para rescatar aquellos juegos de su infancia que tuvieron que vender en un momento de necesidad (o por simple cretinez juvenil), o para tener la oportunidad de disfrutar en PS4 de clásicos recreativos que aún se habían resistido hasta ahora a aparecer en formatos domésticos.

El negocio del "retro" ha engordado las arcas de las compañías de videojuegos desde los tiempos de la primera PlayStation. Ahí estaban los estupendos *Capcom Generations*, cinco lanzamientos independientes para el mercado japonés que acabaron formando un único pack exclusivo para Europa, en el que se dejó fuera el volumen dedicado a *Street Fighter II*. Años más tarde repetirían la jugada con los no menos excelsos *Capcom Classics Collection* 1 y 2 (PS2) y *Capcom Classics Collection Reloaded* y *Remixed* (PSP). Otras compañías legendarias como Midway y Taito también rescataron sus clásicos en PS2, y hasta Konami se animó a recuperar sus joyas de MSX en la primera PlayStation, aunque por desgracia aquellos tres volúmenes no salieron jamás de las fronteras de Japón. También nos dolió no recibir aquí todas las entregas de *Sega Ages* para PS2 comercializadas en Japón. Finalmente nos llegarían las primeras (para colmo, las más pochas), reunidas en un único lanzamiento físico, bautizado como *Sega Classics Collection*. Al menos sus recopilatorios de Mega Drive para PS2 y PS3 eran bastante buenos.

La llegada de PlayStation 3 y la distribución digital abrió un nuevo campo de explotación a la nostalgia, aunque también nos enfrentó al gran problema de este canal de venta: cuando una compañía quebraba o perdía alguna licencia relacionada con un juego, éste desaparecía de la PS Store. El fan del "retro" es, por naturaleza, un coleccionista, así que prefiere el formato físico antes que el digital. Algunas veces se nos da la oportunidad de elegir entre ambos, y en otras vemos como los lanzamientos físicos sólo se quedan en Japón. Incluso hay lugar para una combinación de los dos, como sucede con el excelente recopilatorio de SNK, que ha engordado su catálogo a través de DLC gratuitos. Ya sea en formato físico, en digital, o en ambos, en las siguientes páginas encontraréis los recopilatorios "retro" más jugosos que han aparecido hasta la fecha en PS4. Y echad un ojo a la oferta de los Arcade Archives de Hamster en PS Store. Tienen auténticas joyazas: desde *Renegade* hasta *Butasan* o *Double Dragon*.

El "tema retro" ha engordado las arcas de las compañías de videojuegos desde los tiempos de la primera PlayStation.









SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

FORMATO FÍSICO Y DIGITAL 29,99 €

Como ya hiciera en PS2, PSP y PS3, Sega reunió buena parte del legado de Mega Drive en un recopilatorio para PlayStation 4. El problema es que las anteriores entregas contaron con el buen hacer de Digital Eclipse/Backbone, mientras que el recopilatorio de PS4 viene firmado por los británicos d3t, unos tipos que no destacan precisamente por el buen acabado de sus productos. En el momento de su lanzamiento, en mayo del pasado año, *Sega Mega Drive Classics* presentaba un molesto "lag" que convertía algunos títulos en un suplicio. Ha pasado un año largo, con sucesivas actualizaciones, y el problema sigue ahí. A su favor, ofrece un enorme catálogo de juegos (incluyendo algunos de los mejores RPG de la máquina) e incluso es compatible con las PS VR para hacernos sentir dentro de una habitación de los 90, pero ya podrían haber dedicado ese esfuerzo a solucionar de una maldita vez el puñetero "lag".

JUEGOS INCLUIDOS

- Alex Kidd in the Enchanted Castle
- Alien Soldier
- Alien Storm
- Altered Beast
- Beyond Oasis (Story of Thor)
- Bio-Hazard Battle
- Bonanza Bros.
- Columns
- Columns III: Revenge of Columns
- Comix Zone
- Crack Down
- Decap Attack
- Dr. Robotnik's Mean Bean Machine
- Dynamite Headdy
- ESWAT: City Under Siege
- Fatal Labyrinth
- Flicky
- Gain Ground
- Galaxy Force II
- Golden Axe
- Golden Axe II
- Golden Axe III
- Gunstar Heroes
- Kid Chameleon
- Landstalker
- Light Crusader
- Phantasy Star II
- Phantasy Star III: Generations of Doom
- Phantasy Star IV: The End of the Millennium
- Ristar
- Shadow Dancer
- Shining Force
- Shining Force II
- Shining in the Darkness
- Shinobi III: Return of the Ninja Master
- Sonic the Hedgehog
- Sonic the Hedgehog 2
- Sonic Spinball
- Sonic 3D Blast
- Space Harrier II
- Streets of Rage
- Streets of Rage 2
- Streets of Rage 3
- Super Thunder Blade
- Sword of Vermilion
- The Revenge of Shinobi
- ToeJam & Earl
- ToeJam & Earl in Panic on Funkotron
- Vectorman
- Vectorman 2
- Virtua Fighter 2
- Wonder Boy III: Monster Lair
- Wonder Boy in Monster World

ATARI FLASHBACK CLASSICS

FORMATO FÍSICO Y DIGITAL **19,99€ (CADA VOLUMEN)**

Aunque es una piedra angular en la historia de los videojuegos, seamos sinceros: enfrentarse a la Atari 2600, y más concretamente a sus gráficos, no es algo para todos los públicos. Hay que verlos en su contexto para apreciar cómo los programadores lograron desafiar las enormes limitaciones de su época para crear pequeños prodigios a partir de píxeles del tamaño de camiones. A lo largo de tres entregas (las dos primeras firmadas por AT Games, y la tercera por Code Mystics Inc), *Atari Flashback Classics* reúne las mayores clásicos que surgieron de la compañía fundada por Nolan Bushnell. Y ojo, la labor de arqueología no se limita a la Atari 2600. En los tres volúmenes podemos encontrar legendarias recreativas de la casa, desde *Pong* (la placa sobre la que se edificó el Imperio Atari) a *Breakout, Asteroids, Tempest, Centipede, Crystal Castles, Missile Command* o *Sprint.* En el tercer volumen también encontraréis unos cuantos ports de Atari 5200. Utilizar una PS4 para jugar a títulos de Atari 2600 puede parecer una aberración, pero hay que ser un poquito ceporro para no apreciar la grandeza de cartuchos como Adventure, la obra maestra de Warren Robinett, tan deliciosamente reivindicada en Ready Player One. Además, los tres volúmenes han sido creados con bastante mimo, e incorporan multijugador online, por no hablar de los manuales digitalizados, que permiten disfrutar de las maravillosas ilustraciones que ofrecían los cartuchos de Atari 2600 y 5200. Los dos primeros volúmenes de Flashback Classics están disponibles en físico en tiendas como Amazon España a precio de derribo. El tercero, por desgracia, está descatalogado. Por cierto, en la PS Store aún podéis comprar la versión para PS Vita, que incluye 150 juegos en un único lanzamiento.

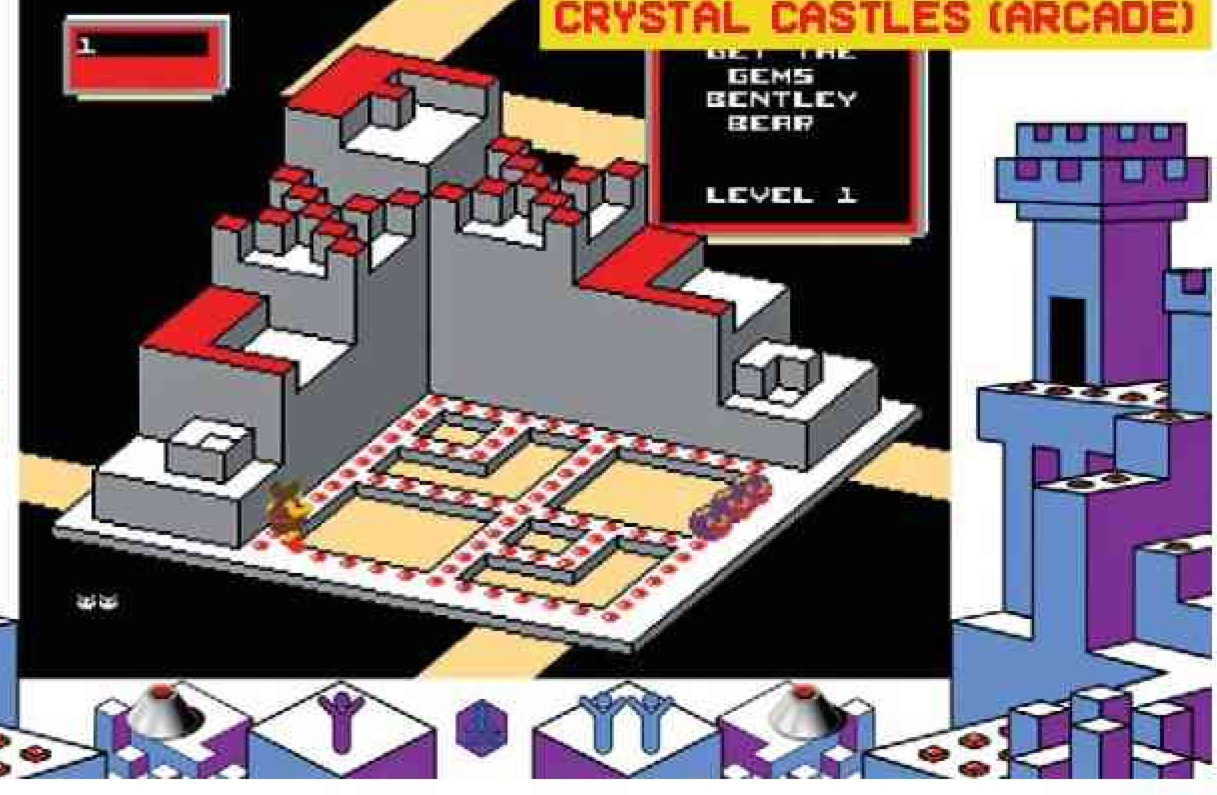




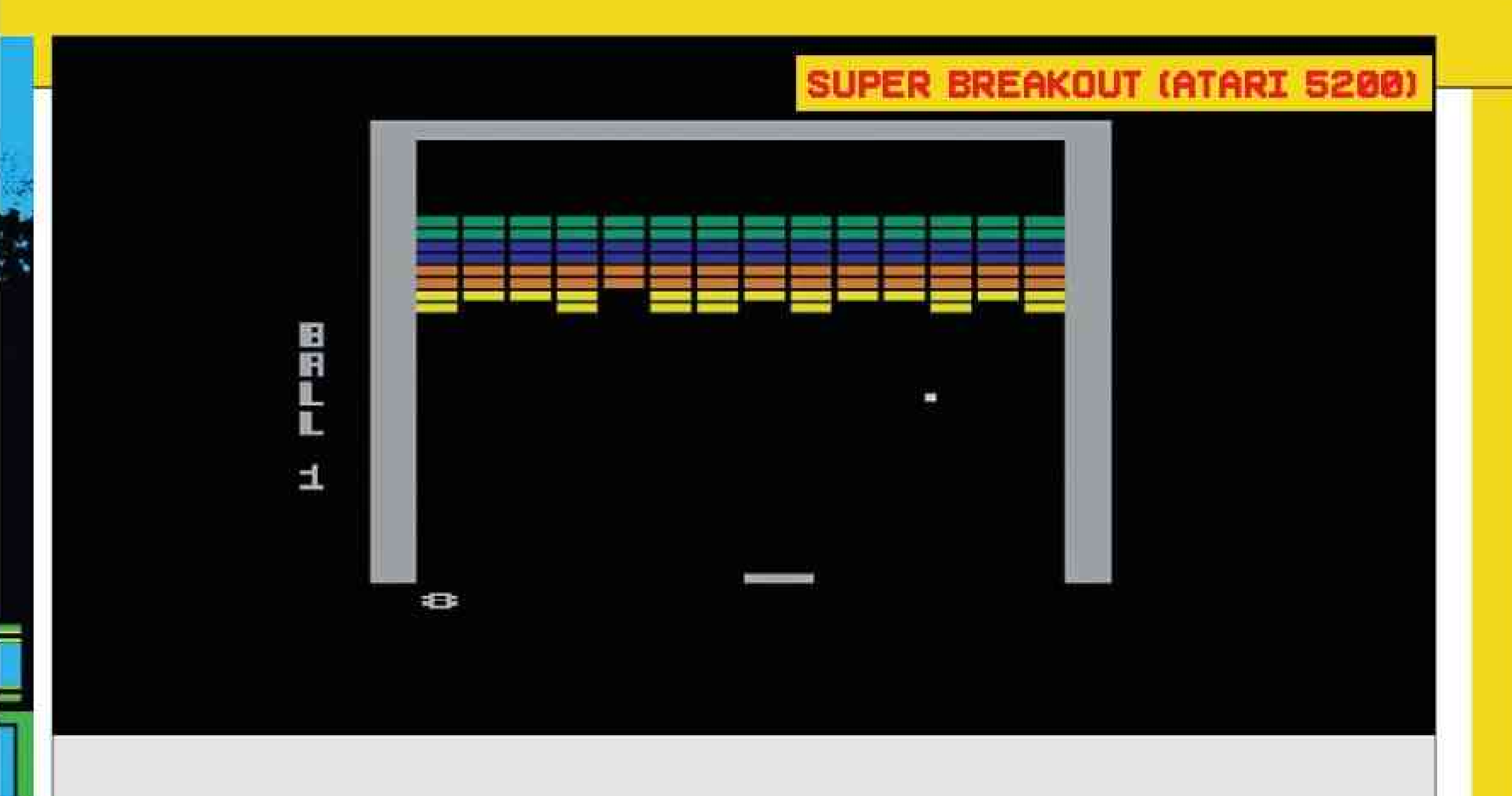
















JUEGOS INCLUIDOS

VOLUMEN 1	VOLUMEN 2	VOLUMEN 3
3-D Tic-Tac-Toe	Adventure	Adventure II
Air Sea Battle	A Game of Concentration	Air Raiders
Backgammon	Asteroids	Aquaventure
Basketball	Asteroids (Arcade)	Armor Ambush
Black Widow (Arcade)	Asteroids Deluxe (Arcade)	Asteroids (Atari 5200)
Bowling	Blackjack	Astroblast
Brain Games	Breakout	Atari Baseball
Canyon Bomber	Casino	Atari Basketball
Centipede	Championship Soccer	Atari Football
Centipede (Arcade)	Checkers	Atari Soccer
Circus Atari	Chess	Avalanche
Combat	Code Breaker	Canyon Bomber
Combat 2	Crystal Castles	Centipede (Atari 5200)
Desert Falcon	Crystal Castles (Arcade)	Countermeasure
Dodge'Em	Demons to Diamonds	Dark Cavern
Fatal Run	Double Dunk	Destroyer
Football	Flag Capture	Dominos
Homerun	Golf	Final Legacy
Human Cannonball	Gravitar	Fire Truck / Smokey Joe
Liberator (Arcade)	Gravitar (Arcade)	Frog Pond
Lunar Lander (Arcade)	Hangman	Frogs and Flies
Millipede	Haunted House	Holey Moley
Millipede (Arcade)	Major Havoc (Arcade)	•International Soccer
Minigolf	Maze Craze	Maze Invaders
Pong (Arcade)	Missile Command	Micro-gammon
Quadrun	Missile Command (Arcade)	Millipede (Atari 5200)
Radar Lock	Night Driver	Miniature Golf
RealSports Volleyball	Off the Wall	Missile Command (Atari 5200)
RealSports Football	Outlaw	Monte Carlo
RealSports Soccer	Race	MotoRodeo
Save Mary	Red Baron (Arcade)	Pool Shark
Slot Machine	Return to Haunted House	RealSports Baseball (Atari 5200)
Slot Racers	RealSports Baseball	RealSports Basketball (Atari 5200)
Space Duel (Arcade)	RealSports Basketball	RealSports Football (Atari 5200)
Sprint Master	RealSports Tennis	RealSports Tennis (Atari 5200)
Star Raiders	Secret Quest	RealSports Volleyball (Atari 5200)
Steeplechase	Sentinel	Saboteur
Stunt Cycle	Sky Diver	Sea Battle
Super Baseball	Spacewar	Sky Diver (Arcade)
Super Football	Sprint (Arcade)	Space Attack
SwordQuest EarthWorld	Starship	Star Raiders
SwordQuest FireWorld	Stellar Track	Star Strike
SwordQuest WaterWorld	Street Racer	Super Breakout (Atari 5200)
Tempest	Sub Commander	Super Bug
Tempest (Arcade)	Super Breakout	Super Challenge Baseball
Video Olympics	Super Breakout (Arcade)	Super Challenge Football
Warlords	Surround	Sword Fight
Warlords (Arcade)	Video Pinball	Wizard
Yars' Revenge		Xari Arena
		Yars' Return







CAPCOM BEAT'EM UP BUNDLE

FORMATO DIGITAL 19,99 €

Todo un festín para los amantes de los "brawlers" (los "yo contra el barrio"), que incluye desde el seminal *Fight Fight* al inolvidable *Captain Commando*. Se agradece la incorporación de los inéditos (en consola) *Battle Circuit* y *Armored Warriors*, además de la posibilidad de jugar en cooperativo online, pero añoramos los *Dungeon & Dragons*.

JUEGOS INCLUIDOS

- Armored Warriors
- Battle Circuit
- Captain Commando
- Final Fight
- Knights of the Round
- The King of Dragons
- Warriors of Fate





ARCADE CLASSICS ANNIVERSARY COLL.

FORMATO DIGITAL 19,99 €

Salvo por la incorporación de *Haunted Castle* (el debut de *Castlevania* en los recreativos), el resto de títulos son matamarcianos, todos emulados en PS4 a manos de Hamster, la responsable de la línea *Arcade Archives*. Aunque hay un montón de joyazas, como las dos primeras entregas de *Gradius, Salamander, Twin Bee* o su alteza *Scramble*, se echan en falta otras "coin-op" míticas de la casa, como *Green Beret, Hypersports, Yie Ar Kung-Fu* o *Pooyan*, que habrían aportado más variedad al catálogo.

JUEGOS INCLUIDOS

- Haunted Castle
- Typhoon(A-Jax)
- Nemesis (Gradius)
- Vulcan Venture (Gradius II)
- Life Force (Salamander)
- Thunder Cross
- Scramble
- TwinBee



SNK 40th ANNIVERSARY COLLECTION

FORMATO FÍSICO Y DIGITAL | 39,99 €

Cuando las cosas se hacen con amor se nota, y Digital Eclipse se curró hasta límites insospechados este prodigioso recopilatorio de la SNK "pre-NeoGeo". Además de la ingente cantidad de ilustraciones y bocetos, esta maravilla incluye las versiones japonesas y occidentales de cada título (hasta *Psycho Soldier* tiene su sorprendente tema vocal en japonés e inglés) y, de propina, ofrece las conversiones a NES/Famicom comercializadas en su momento. Una delicia que vale cada euro invertido, sobre todo porque SNK añadió más títulos a través de DLC gratuitos. Un ejemplo que otros deberían imitar.



JUEGOS INCLUIDOS
Alpha Mission*
Athena*
Beast Busters
Bermuda Triangle
Crystalis
Chopper I
Fantasy
Guerrilla War*
Ikari III: The Rescue*
Ikari Warriors*
MunchMobile
Ozma Wars
P.O.W*
Paddle Mania
Prehistoric Isle
Psycho Soldier
SAR: Search and Rescue
Sasuke vs. Commander
Street Smart
Time Soldiers
TNK III*
Vanguard*
Victory Road*
World Wars

* Arcade y port de NES/FC

MEGA MAN LEGACY COLLECTION

FORMATO DIGITAL | 14,99 € (CADA COLECCIÓN)

Aunque en su momento se criticó a Capcom por no haber englobado todos los *Mega Man* clásicos en una única entrega, lo cierto es que es ningún fan del bombardero azul debería dejarlos escapar. El primer volumen, dedicado a las entregas NES, es que el ofrece un mejor acabado (incluyendo una útil opción de "rebobinado") gracias al buen hacer de Digital Eclipse, pero el segundo, firmado por Bullets Co. Ltd, tiene cuenta con los espectaculares *Mega Man 7* de SNES y *Mega Man 8* de PlayStation, que hacían gala de un notable salto gráfico antes de que Capcom retornara a la estética de los 8 bits con las entregas 9 y 10, también incluidas. Las galerías de ilustraciones y carátulas son, en ambos, casos, un verdadero deleite para los mitómanos del personaje y cualquier fan del "retro".

COLECCIÓN MEGA MAN 1
Mega Man
Mega Man 2
Mega Man 3
Mega Man 4
Mega Man 5
Mega Man 6

COLECCIÓN MEGA MAN 2
Mega Man 7
Mega Man 8
Mega Man 9
Mega Man 10

MEGA MAN 3

STREET FIGHTER 30th ANNIVERSARY COLLECTION

FORMATO FÍSICO Y DIGITAL
29,99 € (FÍSICO) 39,99 € (DIGITAL)

Hacía mucho que le habíamos perdido la pista a Digital Eclipse hasta que reaparecieron con esta estupenda recopilación con todos los *SF* en 2D. Además del lujo de disfrutar del *Street Fighter* de 1987 (una rareza que no se ha prodigado mucho en consolas), despliega toneladas de imágenes rescatadas de los archivos de Capcom, e incluso permite jugar online en algunos títulos. ¿Y qué decir de los *Alpha* y los *SF III*? Indispensable.

JUEGOS INCLUIDOS
Street Fighter
Street Fighter II: The World Warrior
Street Fighter II': Champion Edition
Street Fighter II': Hyper Fighting*
Super Street Fighter II: The New Challengers
Super Street Fighter II Turbo*
Street Fighter Alpha: Warriors' Dreams
Street Fighter Alpha 2
Street Fighter Alpha 3*
Street Fighter III: New Generation
Street Fighter III: 2nd Impact
Street Fighter III: 3rd Strike*

* incluye online multijugador













MEGA MAN 2

MEGA MAN 7

COLECCIÓN MEGA MAN X 1

Mega Man X
Mega Man X 2
Mega Man X 3
Mega Man X 4

COLECCIÓN MEGA MAN X 2

Mega Man X 5
Mega Man X 6
Mega Man X 7
Mega Man X 8

MEGA MAN X LEGACY COLLECTION

FORMATO DIGITAL 14,99 €

Capcom repitió repitió la jugada con la versión "estilizada" de *Mega Man*. El primer volumen es el más recomendable, por la calidad de sus juegos, aunque el segundo también es interesante por mostrar el salto del personaje a los polígonos. Ambos incluyen un anime y duelos contra dos jefes en los X Challenge.

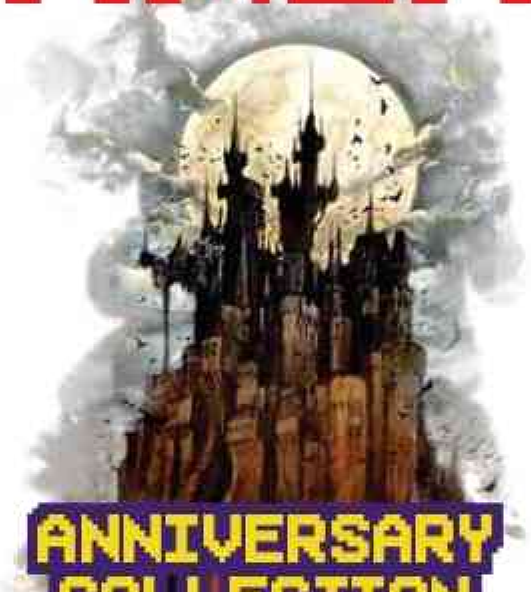




CASTLEVANIA

FORMATO DIGITAL 19,99€ (REQUIEM) Y 19,99 € (ANNIVERSARY COLLECTION)

Konami decidió repartir el legado 2D de *Castlevania* en dos entregas. *Requiem* fue el primero en aparecer y reúne los magistrales *Rondo of Blood* y *Symphony of the Night*. *Anniversay Collection* reúne 8 clasicazos de la saga, primorosamente emulados por M2, a los que se suma además todas las versiones japonesas, gracias a una reciente actualización. El plato fuerte de este recopilatorio es Kid Dracula, una joya de Famicom, hasta ahora inédita en Occidente, protagonizada por el hijo del conde.



ANNIVERSARY COLLECTION

Castlevania
Castlevania II: Simon's Quest
Castlevania III: Dracula's Curse
Super Castlevania IV
Castlevania: The Adventure
Castlevania II: Belmont's Revenge
Kid Dracula
Caslevania: The New Generation

REQUIEM

Castlevania: Rondo of Blood
Castlevania: Symphony of the Night







CONTRA ANNIVERSARY COLL.

FORMATO DIGITAL (FÍSICO EN JAPÓN) 19,99 €

Una reciente actualización ha duplicado el valor de este recopilorio, al añadir las versiones japonesas de todos los Contra incluidos originalmente en el lote. Un auténtico festín de alienígenas y situaciones gloriosamente absurdas que no debería faltar en la colección de ningún amante de los shooters. Eso sí, prepárate para sudar sangre.

JUEGOS INCLUIDOS

Contra (Arcade, NES y Famicon)
Super Contra (Arcade)
Super C (Nes)
Contra III: The Alien Wars (Snes)
Contra: Hard Corps (Sega Genesis)
Operation C (Game Boy)
Probotector (Sega Mega Drive)
Super Probotector: Alien Rebels (Super Nintendo)





THE DISNEY AFTERNOON COLL.

FORMATO DIGITAL 19,99 €

Digital Eclipse se encargó de recuperar este puñado de clásicos para NES, inspirados en entrañables series Disney de nuestra infancia. *Ducktales* y su secuela son quizás los que tenemos más frescos gracias al impresionante "remake" que WayForward lanzó hace unos años, pero no os perdáis las dos entregas de *Chip'N Dale*, *Talespin* y *Darkwing Duck*. Capcom lo bordaba en la vieja NES.

JUEGOS INCLUIDOS

Chip 'N Dale: Rescue Rangers
Chip 'N Dale: Rescue Rangers 2
Darkwing Duck
Ducktales
Ducktales 2
Talespin





ADK DAMASHII

FORMATO DIGITAL 14,99 €

SNK Playmore es la propietaria de buena parte del catálogo de ADK (anteriormente conocida como Alpha Denshi), una de las desarrolladoras más notables para Neo Geo. Este recopilatorio reúne cinco clásicos de su catálogo, que van desde la lucha One-on-One de *Agressors of Dark Kombat* a la mecánica shooter de *Ninja Commando* o *Twinkle Star Sprites*. La relación calidad/precio es excelente, pero habríamos soltado más pasta a cambio de disfrutar además de otras joyas de ADK para Neo Geo, como la saga *World Heroes*, *Magician Lord*, *Trash Rally* o las dos entregas de *Crossed Swords*.

JUEGOS INCLUIDOS

Agressors of Dark Kombat
Ninja Master's
Ninja Commando
Ninja Combat
Twinkle Star Sprites

Godzilla y otros kaiju en PlayStation

El estreno en cines de *Godzilla: Rey de los Monstruos* vuelve a poner de moda al gran kaiju de la Toho. Repasamos su trayectoria en PlayStation, así como los juegos de otros "bicharracos" gigantes en las consolas de Sony.

En Japón tienen un término para el cine y las series que incluyen abundantes efectos especiales: tokusatsu. Dentro de esta denominación se engloba el sentai (los superhéroes como *Kamen Rider*), las películas de mechas y, por supuesto, el género más popular: los kaiju o "bestias extrañas o gigantes". A lo largo de más de seis décadas, estos descomunales seres han arrasado ciudades o han ejercido como peculiares protectores de la humanidad. El rey indiscutible de los kaiju es Godzilla, el temible dinosaurio nacido fruto de la radiación. La fama de esta criatura ha propiciado todo tipo de adaptaciones, incluyendo múltiples videojuegos para consolas como PlayStation. Toho, la productora de la saga Godzilla, fue también la encargada de llevar al "bicho" a PSone con *Godzilla Trading Battle* (1998). Un notable juego de cartas a lo *Yu-Gi-Oh*, que incluía a casi todos los kaijus creados por Toho. Enfrentar a monstruos como Godzilla, Mothra o Destoroyah ha sido el eje conductor en múltiples juegos de la saga en diversas plataformas, así como en las consolas de Sony. *Godzilla: Save The Earth* (PS2, 2004) nos permitía librar combates con 18 kaijus clásicos. El estudio americano Pipeworks mantuvo este esquema con la secuela *Godzilla: Unleashed* (PS2, 2007), ampliando el catálogo hasta los 20 monstruos. Eran dos títulos "pasables", pero realizados con una perspectiva occidental que no sabía plasmar el encanto de la saga Godzilla. Habría que esperar siete años para que un estudio nipón tomase las riendas de Godzilla en PlayStation. *Godzilla* (PS3 y PS4, 2014), de Natsume, nos permitía controlar a este lagarto

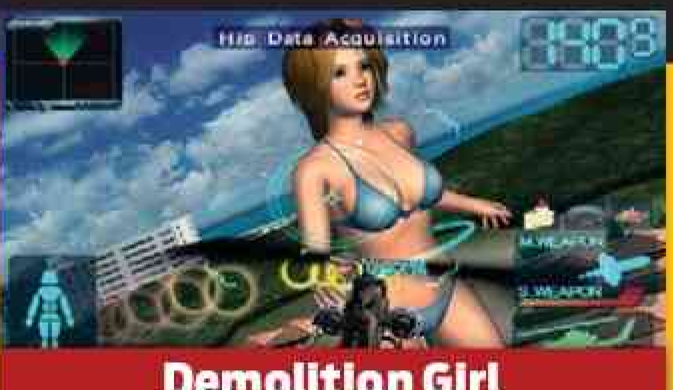
Godzilla, la gran mascota de Japón

En 1954 la productora Toho estrena en Japón *Godzilla*, la historia de un enorme dinosaurio fruto de las radiaciones atómicas. Nacía una gran saga que hoy día se mantiene imparable. La versión japonesa de Godzilla ha sido fiel a sus raíces, siendo casi siempre interpretado por un actor con un "traje de monstruo".

El encanto de "serie B" de las películas de kaijus también se ha mantenido en la mayoría de videojuegos de este género.

Lucha de gigantes en PlayStation

Pocas sensaciones se pueden comparar a enfrentarnos a un enemigo de cientos de metros de altura. Los estudios lo saben bien, y por ello han creado en PlayStation toda una serie de grandes juegos, en los que el tamaño siempre importa.



Demolition Girl
Riho Futaba, la "musa" de D3 Publisher, es la enorme protagonista de este juego de PS2. Nuestro objetivo: detener a una mujer de proporciones épicas.



Giants: Citizen Kabuto
El gigante Kabuto era uno de los tres personajes seleccionables en este título de PS2, el cual mezclaba la acción pura con la estrategia y gestión de recursos.



Shadow of the Colossus
Obra del genial Fumito Ueda, en *Shadow of the Colossus* debemos acabar con gigantes de piedra. Una maravilla que recientemente tuvo un gran remake en PS4.

Dinosaurios, simios y alienígenas son parte del extenso catálogo kaiju en PlayStation, con títulos como *King of the Monsters*, *King Kong* o el reciente *City Shrouded in Shadow*.

Y pronto, King Kong contra Godzilla

Apuntad bien esta fecha: marzo de 2020. Será entonces cuando llegue a los cines *Godzilla vs. Kong*, el duelo definitivo entre los kaijus de Japón y Occidente. La película vendrá acompañada por un juego de lucha de estos personajes, a manos de Arc System Works.

gigante para arrasar diversos escenarios. El estudio Natsume firmaba un juego que no escapaba a la mediocridad habitual de las adaptaciones de Godzilla. A pesar de llevar tantos años en activo, no podemos decir que exista todavía un título brillante, o que esté a la altura del monstruo radiactivo de la Toho. Godzilla logra destacar más como "artista invitado", ya sea bajo la apariencia de un kaiju que se le parezca o con su propio nombre . Es el caso de su participación en *City Shrouded in Shadow* (PS4, 2017), del estudio Granzella. Un estupendo juego "de desastres", que además de Godzilla y varios de sus colegas también cuenta con criaturas de sagas como *Ultraman*, *Patlabor* o *Neon Genesis Evangelion*.

Mucho antes que Godzilla, Occidente ya había creado su propio kaiju. King Kong, el simio gigante nacido en 1933, tuvo una de sus adaptaciones más célebres en la película de 2005 de Peter Jackson. Su lanzamiento vino acompañado de *Peter Jackson's King Kong* (PS2, 2005), un brillante juego de Ubisoft. En él se alternaban las fases de shooter en primera persona, con niveles en los que controlábamos al gran Kong. La idea de enfrentar a King Kong contra Godzilla y otros monstruos era demasiado sugerente. Tanto, que incluso fue llevada a las consolas con personajes "inspirados" en estas criaturas clásicas. *Rampage World Tour* (PSone, 1997) trajo de vuelta la clásica recreativa de Midway. El mono George, Lizzie el Lagarto y Ralph el hombre-lobo se dedicaban a destruir calles y edificios. Una fórmula sencilla pero muy divertida, y que daría lugar a tres secuelas más en PSone y PS2. Por desgracia, las aventuras de estos tres "bicharracos" no lograron tener continuidad en generaciones posteriores. Como tampoco lo tuvo *War of the Monsters* (2003), de los desaparecidos Incognito Entertainment. Un buen juego de lucha para PS2 que no ocultaba sus referentes: simios de cientos de metros de altura, mechas, insectos gigantes o clones de Godzilla se enfrentaban mientras las ciudades caían bajo sus patas.

Mientras Kong y Godzilla dejaban su huella en diversos juegos, otra saga expandía el planteamiento de "lucha de kaijus". Nos referimos a *King of The Monsters*, el arcade que SNK lanza en 1991. Doce ciudades futuristas son arrasadas por las peleas de un gorila gigante, un clon de Godzilla, un héroe tipo Ultraman y otros tres monstruos épicos. Una recreativa desenfadada y con mucho humor, y que tendría una secuela en 1992. Podemos disfrutar de ambos juegos en sus estupendos "ports" para PS4. Mientras tanto, seguiremos atentos vigilando el horizonte a la espera de la llegada de nuevos kaijus.



De las consolas a la gran pantalla

Si Godzilla o King Kong saltaron del cine a los videojuegos, *Rampage* ha seguido el camino inverso. En 2018 se estrenó *Proyecto Rampage*. En ella el primatólogo Davis Okoye (Dwayne Johnson) se unía al simio gigante George para combatir a un lobo y un cocodrilo mutantes. Una "peli" bastante divertida.

Earth Defense Force
En la estrella de las Simple Series de D3 nos enfrentamos a enemigos gigantescos como insectos mutantes o lagartos "inspirados" en Godzilla.



Resistance 2
Casi 100 metros es lo que mide Leviathan, uno de los enemigos más temibles de este juego de PS3, y miembro de la raza invasora de las Quimeras.



Extinction
Tomando como referencia *Shadow of the Colossus*, el juego de Iron Galaxy para PS4 nos pone frente a temibles gigantones. Su apartado técnico es muy pobre.



Attack on Titan
Dos estupendos juegos y una expansión componen esta saga de PS4, basada en el manga del mismo nombre, y en la que combatimos a los temibles titanes.

Kaiju en PlayStation

La cronología de los kaiju en PlayStation se compone sobre todo de sagas como *King of the Monsters*, *Rampage* y múltiples juegos dedicados a Godzilla.



07-1991 • RECREATIVA

King of the Monsters

En el cine los kaiju suelen pelear al estilo wrestling; y es justo la formula que SNK quiso plasmar con este arcade. Una gran recreativa, con seis monstruos diferentes y grandes escenarios destruibles. Lo podéis disfrutar en PS4.



05-1992 • RECREATIVA

King of the Monsters 2

Con menos de un año de diferencia SNK lanzaba esta secuela. Sólo tres monstruos del juego original habían sobrevivido, y debían enfrentarse a siete nuevos jefes finales. Divertido sobre todo "a dobles", y disponible en PS4.



04-1997 • PSONE

Gamera 2000

El otro gran héroe kaiju se adelantó a su "primo" Godzilla en PSone, con motivo del estreno de la película *Gamera: Guardian of the Universe*. Con un estilo similar al de la saga *Panzer Dragoon*, *Gamera 2000* nunca salió de Japón.



09-1997 • PSONE

Rampage World Tour

Más de diez años después de la recreativa original, PSone recibía esta versión moderna (aunque tosca) del juego de Midway. Una pena que no se actualizase también la jugabilidad...



12-1998 • PSONE

Godzilla Trading Battle

Para su estreno en PSone Godzilla vino muy bien acompañado. "Bichos" como Megalon, Biollante, Mothra o Rodan formaban parte del catálogo de más de 40 kaijus, en un gran juego de cartas inédito en Occidente.





03-1999 • PSONE

Rampage 2: Universal Tour

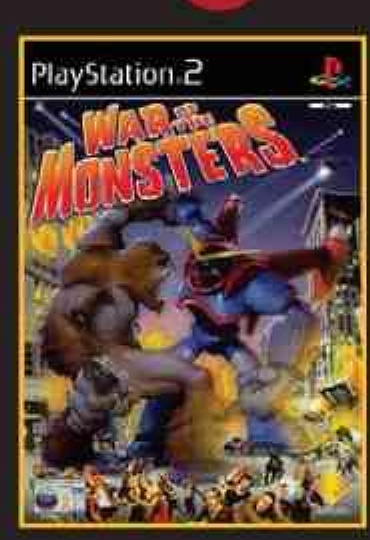
George, Lizzie y Ralph se embarcan en una gira de destrucción mundial. Algo más ambicioso que su predecesor, *Universal Tour* estaba lastrado por su jugabilidad "añeja".



06-2000 • PSONE

Rampage Through Time

Viajes en el tiempo y ocho kaijus distintos para, en esencia, un juego que repetía la fórmula de entregas previas.



01-2003 • PS2

War of the Monsters

Una versión "apócrifa" y en 3D de *King of the Monsters*, con estupendos diseños y una jugabilidad que enganchaba.



11-2004 • PS2

Godzilla: Save the Earth

El estudio occidental Pipeworks firma este entretenido juego de lucha, con 18 kaijus clásicos de la saga Godzilla.



11-2005 • PS2

Peter Jackson's King Kong

Una genial mezcla de varios géneros, con fases de shooter subjetivo y otras en tercera persona con King Kong. Fue todo un éxito de ventas.



04-2006 • PS2

Rampage: Total Destruction

A pesar de sus pocas innovaciones jugables, la última entrega de la saga *Rampage* fue un moderado éxito de ventas, superando el millón de copias.



11-2007 • PS2

Godzilla Unleashed

La secuela de *Save the Earth* contó con 20 kaijus clásicos de la saga Godzilla y dos nuevos, aprobados por Toho. Un título mediocre pero que aun así consiguió funcionar bien en ventas.





07-2013 • PS3

Pacific Rim: The Video Game

De la mano de los japoneses Yuke's, los kaijus y mechas de Guillermo del Toro llegaron a las consolas; en un juego de lucha muy desaprovechado.



12-2014 • PS3, PS4

Godzilla

Ni la versión original para PS3 ni su port a PS4 consiguieron evitar el "batacazo". *Godzilla* es un juego más bien mediocre, en el que nuestro lagarto gigante favorito destruye todo a su paso y lucha contra otros kaijus. Lo mejor: que Godzilla no deja de aumentar de tamaño.



10-2016 • PS VR

Shin Godzilla

Demo de realidad virtual basada en la "peli" del mismo nombre, y que nos convierte en un civil en pleno ataque de Godzilla.



03-2018 • FACEBOOK

City Shrouded in Shadow

Granzella, los responsables de la genial saga *Disaster Report*, elevan su apuesta en el género de "juegos de desastres". Los desastres naturales dejan paso a kaijus, mechas y todo tipo de criaturas, salidas de licencias como *Godzilla*, *Ultraman*, *Evangelion*, *Gamera* y *Patlabor*.



7

Género:
LUCHA
Desarrollador:
SNK
Editor:
SNK
Precio:
NO DISPONIBLE
Disponible en PlayStation Store:
6,99€



JUGADORES 1-2
INSTALACIÓN 83 MB

TEXTOS CASTELLANO
VOCES NO TIENE








JAPÓN BAJO EL TERROR DE LOS **MONSTRUOS**

King of the Monsters

Un clon de Godzilla, un titán hecho de piedra o un insecto gigante son algunos de los "bichos" que están usando la ciudad como patio de recreo. Su objetivo: descubrir quién de ellos es el Rey de los Monstruos.

Terremotos, desastres nucleares, inundaciones, zombis... Si nos basamos en la cultura popular, podemos decir que Japón "tiene la negra". Por si no fuese suficiente con las invasiones de kaijus como Godzilla, los sufridos nipones lo tienen incluso peor en esta recreativa. Un lagarto gigante, un "bicho" de piedra, un émulo de King Kong, un escarabajo de cientos de metros, un ser radiactivo y hasta un superhéroe están causando estragos en las principales ciudades japonesas. Poco les importa arrasar todo a su paso, ya que están librando una lucha sin cuartel para saber cuál de ellos es el monstruo más poderoso.

Abordar un concepto como las "peleas de kaijus" requiere mucho sentido del humor; y ese es justo el enfoque que SNK le dio a esta recreativa de 1991. Con seis enormes escenarios repartidos por Tokio, Kioto, Okayama, Osaka, Kobe e Hiroshima, *King of the Monsters* nos permite escoger a uno de los seis monstruos protagonistas, y usar todas sus técnicas y "magias" para imponerse a sus rivales. En los combates no faltan las llaves ni las sumisiones; esto se debe a que en esencia *King of the Monsters* es un juego de wrestling, con reglas y movimientos similares. Pero este estilo de lucha también beneficia a la ambientación del juego. Precisamente en las películas de la Toho, los kaijus a veces forcejean como en la lucha libre; no en vano, debajo de los disfraces de monstruos suele haber "señores" de carne y hueso. *King of the Monsters* traslada a la perfección las claves del género kaiju: destrucción, peleas tremebundas y mucho cachondeo. Tanto esta entrega como su excelente secuela han sido trasladados a varias consolas, entre ellas PS2. Pero si queréis "el sabor original", jugad cuanto antes las versiones ACA Neo Geo de ambos títulos para PS4.

» LA GRAN BATALLA DE LOS **KAIJUS**



① **LOS SEIS KAIJUS.** El lagarto Geon, Woo el simio, Poison Ghost, Rocky, Beetle Mania y Astro Guy componen el catálogo de luchadores.



② **ATAQUES ESPECIALES.** Cada monstruo dispone de técnicas especiales. Además, es posible sufrir daño al destruir ciertas instalaciones.



③ **¡TODOS A LA MELÉ!** Dos jugadores podían competir entre sí o formar "dupla", para abrirse camino entre el resto de monstruos del juego.

“Lara Croft trasciende la cultura del videojuego”

Cuando Guinness World Records contactó con él, Rodrigo Martín confirmó que su colección sobre *Tomb Raider* era (y sigue siendo) la más grande del mundo.

En su web www.tombraidercollection.com muestra todos los ítems sobre Lara Croft que ha ido coleccionando durante años y que le han llevado a ser el mayor coleccionista del mundo.

¿Cuándo te lanzas a realizar esta colección?
Fue al salir el primer juego en 1996, para PlayStation. Me impactaron sus gráficos en 3D, me parecía prácticamente perfecto en todo. Poco tiempo después, empezaron a aparecer productos basados en la franquicia: figuras, camisetas, bolígrafos, toallas... Empecé a comprar de todo y, desde entonces, no he parado.

¿Qué es lo más especial que tienes en tu colección ?
Sin duda, los dos “concept art” originales realizados a mano por el creador de Lara Croft, Toby Gard. El abrigo que usó Angelina Jolie en la primera película de Tomb Raider y el traje completo que usó Alicia Vikander en la de 2018 también son objetos únicos de mi colección.

¿Cuál es el ítem al que más cariño le tienes?
Sin duda, el primer juego. Mis padres y yo tratamos de buscarlo por todas partes cuando salió, pero estaba agotado. En Navidad, ya sin ninguna esperanza de tenerlo, mis padres me lo dieron. Lo encontraron y no me dijeron nada. Su valor sentimental es altísimo.

¿Y cuál es el que más te ha costado conseguir?
Una figura prototipo que jamás fue comercializada. Estuvo en el despacho de Ian Livingstone, presidente de Eidos, hasta que Square Enix compró la compañía. Fue en ese momento cuando pude conseguirla.

¿Hay algo que realmente te falte?
Me haría mucha ilusión conseguir la beta del primer juego. Existe una que está fechada un año antes de su salida, donde todo se ve muy diferente, incluso el modelado de Lara Croft. Me encantaría poder jugarla.

¿Cuál es tu juego favorito de la franquicia?
El primero, *Legend* y el *Tomb Raider* de 2013.

¿Qué planes tienes para esta magnífica colección?
Square Enix y Crystal Dynamics me han propuesto crear junto a ellos una exhibición oficial en Madrid. No tienen interés económico, sólo quieren ayudarme para que todo el mundo conozca mi colección. Lo estamos aún ideando, pero ojalá podamos hacerlo.

PERFIL DEL COLECCIONISTA

Nombre: **Rodrigo Martín Santos**
Profesión: **Publicista**
Perfil de coleccionista:
Record del mundo de *Tomb Raider*.



LO ÚLTIMO
Cada nuevo juego le da a Rodrigo una nueva oportunidad de engrosar la colección. Aquí vemos algunos artículos relacionados con *SOTTR*.



RECORD GUINNESS
Su colección es la más grande del mundo y así aparece certificada en el Libro Guinness de los Récords desde 2014 con más de 3.500 objetos diferentes. Además de los videojuegos, Rodrigo tiene películas, cómics, libros, figuras, cartas, ropa, “concept arts” originales...



SUSCRÍBETE
APROVECHA ESTA OFERTA Y SUSCRÍBETE POR UN AÑO
SOLO 49€ ¡AHÓRRATE 33 €!
12 REVISTAS
+ AURICULAR GAMING NACON GH-MP100ST
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #240 | 3,50
Play manía
GRATIS GUÍA DRAGON QUEST XI
32 PÁGINAS
REPORTAJE JUEGOS DE CARTAS BASADOS EN VIDEOJUEGOS
SE ACERCAN
BATTLEFIELD V
FALLOUT 76
SPYRO: REIGNITED TRILOGY
HITMAN 2
ROCKSTAR GAMES PRESENTS
LOVECRAFT EN PLAYSTATION
Horror cósmico en tu consola
LOS MEJORES JUEGOS DE LUCHA
Descubre cuál pega más fuerte en nuestra comparativa
GRANDES SAGAS QUE RESUCITAN
y otras que no deberían haber vuelto
nacon
Una publicación de
GRUPO V
www.grupov.es
O RECIBE 12 REVISTAS POR EL PRECIO DE 10 PVP 35€
Llama al 91 662 21 37 • suscripciones@grupov.es • www.grupov.es



DIRECTOR
Daniel Acal
(dacal@grupov.es)
REDACCIÓN Y COLABORADORES
Borja Abadíe,
Miguel Ángel Sánchez, Bruno Sol,
Sergio Martín, Juan Lara,
Enrique Luque, Carlos Torres,
Ricardo Suárez, Marçal Mora.
MAQUETACIÓN
Sara Fargas
DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Carlos Martín
(cmartin@grupov.es)
DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez
SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García
BANCO DE IMÁGENES
IStock
EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero



EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira
DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez
DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez
DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres
DIRECTORA FINANCIERA
María Pérez Acín
DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante
DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral
REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
c/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es
E-MAIL
playmania@grupov.es
DELEGACIÓN CATALUÑA
c/ Moià, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917
IMPRIME
Rotocobrhi
DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00
DEPÓSITO LEGAL
M-2704-1999



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



» REPORTAJE

DOOM ETERNAL, A FONDO

Estaremos en la edición europea de la QuakeCon que se celebra en Londres para probar a fondo *Doom Eternal*, el shooter subjetivo con el que Bethesda pretende volver a poner patas arriba este popular género. ¡Os lo contaremos todo desde el infierno!

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



» AVANCE

FIFA 20

También hemos viajado a Berlín para poder contaros, de primera mano, todas las novedades que traerá el nuevo *FIFA*. ¡Empieza la pretemporada!



» REPORTAJE

CYBERPUNK 2077

Estamos preparando un exhaustivo reportaje con TODO lo que se sabe sobre el juego que puede marcar el techo de esta generación.



» RETROPLAY

ESPECIAL WOLFENSTEIN

Además de analizar *Wolfenstein Youngblood* y *Cyberpilot*, aprovecharemos que esta mítica saga vuelve a estar de actualidad para dedicarle nuestro Retroplay. ¡Que se preparen esos nazis!



NO ES UN
PORTÁTIL
ES UN LENOVO
THINKPAD
Lenovo
¿Cuándo llegarán estos?
ThinkPad
intel
CORE™ i7
8th Gen
Cómpralo en www.lenovo.es
Con hasta procesador Intel® Core™ i7
Ultrabook, Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, el logotipo de Intel, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, el logotipo de Intel Inside, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, vPro Inside, Xeon, Xeon Phi, Xeon Inside y Intel Optane son marcas comerciales de Intel Corporation o de sus filiales en Estados Unidos y/o en otros países.

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Casos principales y secundarios | Eventos de amigo | Trofeos

CONTROLES

Stick Izquierdo: Movimiento
Stick Derecho: Mover la cámara
TouchPad: Mapa de Kamurocho
R3: Hacer zoom en el mapa
L3: Vista en primera persona
✖: Correr/Interactuar
■: Ataque Básico
▲: Ataque Poderoso/ Ataque Especial EX
●: Agarrar objetos o enemigos.
L1: Bloquear
R1: Fijarse en un enemigo
R1 + X: Esquivar
R2: Activar modo EX
Cruceta Arriba, Izquierda, Derecha: Usar objeto asignado
Cruceta Abajo: Alternar estilo de lucha
Botón Options: Acceder al móvil



CONSEJOS BÁSICOS

YAGAMI EL DETECTIVE

Como investigador privado, Yagami dispone de varias herramientas para dar con la verdad y detectar culpables. Son las "armas del oficio" del mejor detective de Kamurocho.

Búsqueda Activa: Te permite localizar a un sospechoso entre la multitud o examinar el escenario de un crimen. Analiza la imagen y mueve el cursor de la lupa. Cuando esté sobre una pista, el mando vibrará. Pulsa X para examinar ese punto y recabar las claves necesarias.

Seguimiento: Ve detrás de un sospechoso, pero sin ser descubierto. Cuando sospeche y mire en tu dirección, escóndete hasta que baje su medidor de precaución. Si le pierdes de vista, debes encontrarlo antes de que termine la cuenta atrás.

Persecución: Cuando un sospechoso se da a la fuga, es hora de correr. Ve tras él y esquiva los obstáculos, pulsando los botones en pantalla. Cuando estés a la altura del fugitivo, pulsa Círculo para atraparlo.

Disfraces: ¿Quieres espiar a un sospechoso sin que te reconozca, o "colarte" en una base enemiga? Usa un disfraz. Puedes ir como un vagabundo, un yakuza ¡y hasta de vampiro! Eso sí: sólo podrás disfrazarte cuando el juego te lo indique.

Interrogatorios: Saber hacer las preguntas adecuadas es esencial. Cuando hables con alguien crucial, escoge las opciones de diálogo que arrojen luz sobre el caso. Si enlazas las opciones correctas de forma consecutiva, tendrás un bonus de Puntos de Experiencia.

Careos: De vez en cuando Yagami desempolva sus dotes de abogado. Durante los careos, escoge las pruebas incriminatorias y muéstralas para demostrar tus hipótesis.

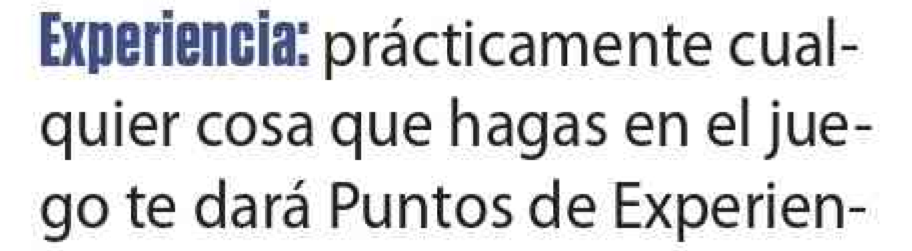
Cerraduras y pestillos: Una puerta cerradura no es obstáculo para ti. Utiliza las ganzúas para mover las clavijas y, con movimientos lentos, alinearlas todas. Abrir un pestillo tan solo requiere un alambre y pulso firme, para mover los dos sticks en las direcciones indicadas.

Móvil: Tu teléfono te permite revisar los expedientes de cada caso. Dispone de un mapa con ruta GPS, y en el que aparecen todos los lugares clave. El móvil también es una cámara, e incluso puedes tomarte selfies. Las aplicaciones te permiten desbloquear nuevas habilidades, salvar partida, invertir en Quickstarter, manejar el dron, mensajearte con otros personajes o saber dónde conseguir más PE gracias a KamuroGo.









Experiencia: prácticamente cualquier cosa que hagas en el juego te dará Puntos de Experiencia (o PE). Usa el móvil para canjear los puntos por nuevas Habilidades, mejorar tus dotes de Batalla o desbloquear Destrezas Especiales para tus misiones en Kamurocho.

COMBATE

Cada dos por tres te toparás con grupos de matones, yakuzas y jefes bastante duros.
Combos: al alternar entre Cuadrado (Ataque Normal) y Triángulo (Ataque Fuerte), Yagami efectúa una serie de combos. Puedes mejorar su potencia y acceder a nuevos golpes, a medida que acumules PE y los canjees por Habilidades.
Bloquear y esquivar: Puedes centrarte en un enemigo al mantener pulsado R1. Protégete con L1, y esquiva pulsando X a la vez. Puedes combinar estas técnicas con el resto de golpes para hacer contraataques demoledores. Las guardias se pueden romper, y hay ataques imposibles de bloquear.
Posturas: Pulsando Cruceta Abajo puedes alternar entre las dos posturas de ataque ❶. Cada postura tiene sus propios combos y técnicas. El Camino de la Grulla está indicado para grupos de enemigos, y cuenta con golpes rápidos y eficaces. El Camino del Tigre es menos ágil, pero la potencia de sus golpes lo hacen idóneo contra jefes y rivales poderosos.
Presas: Sujeta a un rival con Círculo para golpearle con Cuadrado, Triángulo, o bien arrojarlo de nuevo. Los enemigos también te pueden agarrar a ti: si lo hacen, pulsa de inmediato X o usa un contraataque.
Acciones EX: Al combatir llenas este medidor especial. Si dispones de un segmento EX, pulsa Triángulo cuando se te indique y activa un ataque especial, ya sea con el objeto que estés usando ❷ o si el rival está en una determinada posición. Son técnicas que te ayudarán mucho contra los jefes.
Aura EX: Pulsa R2 cuando lo veas en pantalla y entrarás en un estad especial que te hace más poderoso. El Aura desaparece al consumir los segmentos EX.
Carrera: ¿Sabías que también puedes correr durante los combates? Pulsa X para correr hacia un enemigo, saltar sobre él y enlazar con un ataque especial. También puedes correr hacia una pared para rebotar y efectuar golpes únicos, ¡e incluso Acciones EX!
Objetos: conos de tráfico, bicicletas, señales... Todo es un arma en tus manos, y son ideales para "barrer" con grupos de enemigos. Los objetos se rompen tras unos pocos golpes, así que sácales partido.
Enemigos: A medida que avances los enemigos serán más duros. También te toparás con jefazos, por lo que debes llevar siempre comida y bebidas energéticas. Puedes comprarlo todo en tiendas como Poppo.
Heridas mortales: Si te apuñalan, te disparan o si te alcanzan con ataques letales ❸, sufrirás heridas mortales. Estas lesiones sólo se pueden curar visitando a un médico o por medio de botiquines. Las heridas mortales permanecen hasta que sean tratadas... ¡o mueras! »

» # PASO A PASO

PRÓLOGO

El juego va "al grano" y te mete en tu primera pelea. Aprende los fundamentos del combate y deshazte del grupo de matones. A continuación dirígete al marcador del mapa y busca a tu objetivo, en concreto a la persona de la foto. Tras localizar al detective moroso, ve tras él sin que te descubra; ocúltate si mira hacia tu posición, antes de que se llene su medidor de precaución. Terminado el seguimiento, busca tu dron en el cielo. Ahora debes perseguir a tu objetivo: pulsa los botones en pantalla o te quedarás atrás. Cuando estés a su altura, pulsa Círculo para capturar al individuo. ¡Tiene ganas de pelea! El juego te enseña cómo alternar los dos estilos de combate: usa Camino del Tigre contra este caballero.

CAPÍTULO 1: TRES RATONES CIEGOS

Por ahora no puedes hacer gran cosa en la oficina, así que ve al marcador en el mapa. Tras deshacerte de los matones vas a conocer a Kyohei Hamura, un personaje fundamental. A continuación, ve al Bufete Genda y habla con todos los presentes. El siguiente destino es el Bar Tender, donde te espera Shintani. Al iniciar la conversación, escoge las respuestas correctas para obtener un bonus de PE:

- **¿Qué había dicho Hamura?**
- **¿Por qué le arrestó la policía?**
- **¿De verdad lo hizo Hamura?**

Después de esta reveladora charla, coge un taxi y ve a la Comisaría de Kamurocho. Durante el careo con Hamura debes elegir estas opciones:

- **Sobre la víctima.**
- **Sobre la coartada.**
- **Discusión con Kume.**
- **La respuesta de la policía.**

Es hora de ir a la Sauna Goten. Los testigos que debes interrogar están en el área marcada en rojo en el mapa; los reconocerás porque tienen un símbolo de interrogación sobre la cabeza. Son el portero de la sauna, una chica y el relaciones públicas que hay cerca. Cuando termines, regresa a la oficina para descansar en el sofá. ¡Vaya nochecita!

Dirígete al Café Mijore para hablar con Shintani. Después tienes que trasladarte al Club Amour y localizar la cámara de seguridad, arriba, sobre la esquina izquierda del rótulo. Habla con el empleado del local, y sal por la puerta trasera para encontrar una segunda cámara. La siguiente parada es el Cibercafé Mantai, donde te espera tu amigo Tsukumo. Es un hacker "pro" y te indica dónde debes dirigirte. Tras hablar con el testigo de la gorra roja, ve al restaurante de sushi del bulevar Taihei. Al hablar con el dueño del local, muéstrale como prueba su imagen en la grabación de seguridad. Ya dentro del club, debes seleccionar primero estas preguntas:

- **Sobre la cámara de seguridad de la parte trasera.**
- **Sobre la violencia en el club.** Cuando vuelvas al exterior, regresa a la Agencia.

Cuando termina la escena debes ir tras Mafuyu, para vivir otro momento tenso. Lee el mensaje que te ha enviado Tsukumo, activando de paso los Eventos de Amigo. Ve a la tienda de empeños Ebisu y cómprale a tu amigo la figurita que busca. Llévasela y tu Medidor de Amistad subirá hasta el siguiente nivel. ¡Genial! A continuación, reúnete con Shintani en el bufete. Debes analizar la foto de la escena del crimen: examina sus ojos, la ausencia de sangre, las bolsas de basura y el bolsillo derecho de la víctima. El próximo objeto son las







oficinas del clan Matsugane, para charlar con su patriarca.

Ahora debes ir a KJ Art, el cuartel general de la Familia Kyorei. No puedes entrar aún en el edificio, así que sigue por el callejón de más adelante y sube a la azotea, donde te espera Kaito. Tras hablar con él, activa el dron. Tienes que usarlo para localizar dos veces a Murase, a través de la ventana ❶. Kaito te sugiere usar un disfraz para entrar en KJ Art: elige esa opción; después baja a la calle y dirígete al punto señalado. Debes usar las ganzúas para forzar la puerta, permitiéndote acceder el aparato de calefacción para sabotearlo. Lo siguiente es ir a la tienda Don Quijote y comprar el uniforme. De nuevo junto a Kaito, ponte el disfraz y baja por la escalerilla: ya puedes entrar en KJ Art. Habla con la recepcionista y ve a la oficina de la izquierda para iniciar una Búsqueda Activa:

- **Enciende las luces.**
- **Examina los planos de la mesa, enfrente.**
- **Lee los post-its de la mesa que hay justo al lado.**
- **Anota la combinación 5038.**
- **Abre la caja fuerte y coge la llave del tercero piso.**

Sube hasta la azotea. Justo en ese momento un yakuza te intercepta para que repares la calefacción. Síguele para "hacer un apaño". Uno de los gángsters sospecha de ti: debes decirle **"Soy de otra empresa"**. Ya puedes ir a tu objetivo y usar la llave que has conseguido antes. Hay otra puerta con un panel numérico: teclea 8919 para tener acceso, y de paso conseguir la Habilidad Doble Paso Rápido. Tu buena racha termina en la azotea: deshazte de los enemigos y prosigue tu descenso. Te espera Akira Murase, un minijefazo. Después de encajar varios ataques, este jefazo activa su aura y usa una espada de madera para herirte: esquiva sus golpes o acabará contigo. Por suerte para ti, la habitación está repleta de objetos con los que golpear a Murase; intenta usarlos con Acciones EX.

Durante el interrogatorio a Akira tienes que mostrarle el resultado de la autopsia de Kume ❷. Cuando el gángster te haya dado las respuestas que necesitas, regresa a la Agencia para descansar un poco. Reúnete con Shintani en el bufete para ponerle al corriente. Coge el taxi para visitar a Hamura en la Comisaría. Ve al Tender y al Stardust para recabar más información sobre el caso. Habla con Tsukumo y elige "Cita" para limitar los resultados de búsqueda. Ve a los puntos señalados y habla con las mujeres que allí encuentres. ¡Nada! Tsukumo encuentra una nueva pista: reúnete con el tal Seiya. Ahora, localiza la cámara del Kyushu No. 1 Star, justo en el centro del callejón. Entonces Murase aparece de nuevo: enfréntate a él y sus chicos con ayuda de Kaito ❸.

Debes volver una vez más a la azotea cercana a KJ Art, para trazar un plan con Kaito. Mientras él provoca una distracción, ve a la puerta indicada y ábrela con la ganzúa. La siguiente puerta tiene pestillo, que puedes mover por medio de un alambre. Por las escaleras te enfrentarás a más matones Kyorei. Pregúntale al gángster dónde está la hermana del »

» CAPÍTULO 2: BAJO LA SUPERFICIE

El capítulo empieza en la segunda escena del crimen. Durante la Búsqueda Activa, analiza las bolsas de basura y el suelo de al lado. Asegura a Kaito que podréis resolver este caso. Cuando el enmascarado te robe el móvil, persíguele ❹ esquivando los obstáculos a tu paso. Tras la secuencia, ve a hablar con el vagabundo herido. Después baja a las alcantarillas para convencer al doctor de que acuda en ayuda de Kondo. A partir de ahora podrás visitar al doctor Goro Moroboshi; a cambio de unos cuantos yenes curará tus heridas mortales, además de venderte varios tipos de botiquín. Te conviene visitarle de vez en cuando: aunque son bastante caros, los botiquines te serán imprescindibles en los combates más difíciles del juego. Es momento de volver al Bufete Genda y hablar con el jefe, para iniciar la misión **El lugar más oscuro**.

Reúnete en la Agencia con tu cliente, Noriko Taguichi. La mujer sospecha que su marido le es infiel y necesita pruebas. Empieza por ir a la dirección indicada en el mapa. Una vez encuentres al marido se inicia un Seguimiento. Ve tras él ❺ hasta que se reúna con una mujer. Necesitas sacar una foto que cumpla estos requisitos:

- **Que se vea al marido.**
- **Se tiene que ver bien a la "destrozahogares".**
- **Que se vea el cartel.**
- **Debes hacer la foto justo cuando entran al hotel.**

¡Hecho! Ahora, sigue a la mujer y, tras las secuencias, informa a tu cliente. A partir de ahora encontrarás nuevas ofertas de trabajo en tu oficina, en el tablón de anuncios. ¡Ah, también se ha desbloqueado el pinball!

Si vas al punto señalado en el mapa, podrás participar en las carreras de drones. A continuación ve a Koi Bride, el establecimiento donde Kaito te espera. Antes de poder continuar debes enfrentarte a un grupo de matones. Una vez dentro de L'Amant, juega al menos una partida de póker o blackjack. A partir de ahora podrás volver a este casino cuando quieras.

Al regresar a la Agencia un grupo de matones te ataca. Deshazte de ellos y entra por fin en tu oficina para descansar. El próximo objetivo es Konban Wife, una, ejem, "casa de citas". Elige cualquier opción de duración y a Kanae-chan como anfitriona. Tras una serie de escenas, ve a las oficinas de Matsugane para pedir ayuda al Patriarca. Ve al encuentro de Hamura en Café Alps y toma asiento. Te espera una pelea masiva, contra varios matones y dos minijefes. El primero, Kengo, es tan solo un esbirro con más vida de lo normal. Te lo pondrá más difícil Ozaki ❻, el gigantesco guardaespaldas de Hamura. Activa cuanto antes la Furia EX para librarte de él. Tras una emocionante secuencia, corre tras el Enmascarado y huye del clan Matsugane. Cuando te hagas con el monopatín, pulsa los botones en pantalla para poder escapar. Podrás seguir usando el skateboard hasta que choques con otro obstáculo, lo que te obligará a continuar a pie.







CAPÍTULO 3: EL ATRACO

Regresa a la Agencia para hablar con Toru Higashi, Tras la secuencia, síguele sin que te descubra. Cuando entre en el edificio, ponte el disfraz de vagabundo para poder entrar. Al tratar de seguirle a otra habitación, el encargado de los recreativos te cerrará el paso: dale una paliza. Cuando termine la escena, vuelve con Kaito y agota la conversación.

Tu siguiente parada es el Bar Tender, donde debes realizar una nueva misión secundaria. Acepta el encargo para iniciar Bajo la máscara. El primer paso es ir al punto marcado en el mapa, en Hills Garden, para conocer a tus clientes: ¡los enmascarados! Ahora, dirígete al Callejón Tenkaichi y sube las escaleras. ¿Ése es Bufón? En realidad se trata de un fan del enmascarado, y te proporcionará una prueba ("accesorio usado"). En Avenida Senryo descubrirás que los enmascarados no son trigo limpio. Si vas al jardín del Teatro Kamurocho podrás espiar a los dos ladrones. Reúnete con tus clientes y reduce al grupo que está pegando al admirador. A continuación desmonta la estrategia del Cuervo, usando la conversación de los ladrones como prueba, así como sus caras joyas. Pelea contra este truhán para "darle pa'l pelo".

Toca regresar a la Agencia para dormir un poco. Ahora que dispones de nuevas pistas, ve a preguntar a los vagabundos marcados en el mapa. Tan sólo uno de ellos acepta informarte sobre el tal Rodolfo... por un precio. Debes ir al Paraíso VR, un juego de realidad virtual basado en tirar los dados. Termina la partida (da igual si ganas o pierdes) y regresa con el sintecho. El próximo destino es el Parque Infantil, donde un grupo de vagabundos te tiende una emboscada. Tranquilo, no son muy fuertes. Ahora, ve de nuevo a los recreativos Charles. Debes hacer entrar en razón a Higashi... ¡a golpes!

CAPÍTULO 4: CAJA SORPRESA

¿Quién se ha comido la tarta de Saori?. Examina la nevera y la basura, y usa ésta como prueba en el "juicio". Protesta para añadir la pruebas de los cartones de leche y el aviso de apagón. Escoge "Nadie" como culpable final. Cuando hayas terminado, ve a hablar con Higashi. En el Beef Zone te encontrarás a Honda, un líder de la banda Keihin. Tras vencerle entrarás en el Nivel de Amenaza: cada cierto tiempo el nivel subirá al 100%, disparando el número de matones por Kamurocho. Puedes esperar a que el nivel baje por sí solo, o anularlo al vencer a los dos líderes marcados en el mapa.

Regresa al bufete para hablar con Shintani. No está, pero mientras tanto Genda tiene un caso para ti: desplázate al punto marcado en el mapa y busca a la niña desaparecida. Regresa al bufete, donde algo no encaja: ve al hotel señalado en el mapa y derrota al matón. Ahora haz una Búsqueda Activa en el vídeo. Vuelve al bufete y escoge "Sobre y vale rotos". Por último, cómprale al portero su copia de seguridad.

Tras cerrar este caso, habla con Shintani. Ve ahora al Bar Tender. Debes escoger estas tres preguntas primero:

- **¿Qué está pasando en la familia Matsugane?**
- **¿Por qué vino el clan Kyorei a Kamurocho?**
- **¿Cómo va todo por Kamurocho últimamente?**

Toca volver a la azotea frente a KJ Art. Pilota el dron para localizar al líder de la familia. Al luchar contra el comandante; céntrate primero en sus esbirros, para acumular el EX y así usar ataques especiales. »







» **De camino a la Agencia,** el dueño del Tender te propone un desafío. Ve al bar y examina a Mari 7, la "parroquiana". Da igual la respuesta que escojas, pues ninguna es la correcta. Lo que has de hacer es seguir a Mari, primero "de civil" y luego, cuando te descubra, con uno de tus disfraces. El seguimiento concluye en L'Amant. Ya puedes volver a la Agencia.

CAPÍTULO 5: TIEMPOS PASADOS

Debes examinar el cuerpo de Shintani. Analiza sus ojos, la herida de bala y por último encuentra su teléfono. Tras la secuencia, ve al Bufete Genda y habla con tus amigos. Ya en el exterior, busca artemisa para el vagabundo malherido. Es Iyama, el Ermitaño del Palacio del Dragón. Deshazte del grupo de enemigos y, cuando su líder te dé problemas, utiliza el extracto que te ha proporcionado el Ermitaño. Aparecerás directamente en el Palacio del Dragón, donde el anciano te enseñará a hacer extractos, unos brebajes con efectos de mejora temporales. También puedes jugar en el peculiar casino del Palacio, en las plantas 2ª y 3ª. Ve ahora a los recreativos Charles y agota todas las opciones de conversación.

La siguiente parada son los laboratorios ADDC: coge un taxi y dirígete a la recepción. Tras el flashback estarás controlando a Yagami en el pasado. Ve tras la enfermera para visitar la escena del crimen. Analiza la cama, la ventana y la puerta de entrada. Sigue ahora a Terasawa hasta el garaje para examinar el vehículo. Vuelve una vez más a la habitación. Concluye hablando con Terasawa. Una vez estés en el bufete, habla con el equipo y escoge la prueba de la Autopsia de Waku. ¡Un intruso! Ve tras él y atrápale 8. Es Terasawa, y justo después tendrás que protegerla en una pelea. Durante el juicio elige estas opciones:

- **El pasillo del hospital.**
- **El testimonio de Shono** (el investigador) **es falso.**

CAPÍTULO 6: EL COMPLOT

Tras la secuencia ve a hablar con la recepcionista. A continuación, localiza el Pabellón de Investigación en el mapa del vestíbulo. Sigue a la científica para poder interrogar a Shono. Escoge la pregunta que prefieras. Cuando estés con Hoshino en la pasarela, elige "¿Fue cuando hablé con Ayabe?"

De regreso a Kamurocho, ve al bar Tender para reunirte con Kaito y su amigo de la infancia, Adachi. Algo te dice que no es trigo limpio: regresa al Tender para conseguir más información. Kaito hace oídos sordos a tus averiguaciones, así que debes seguir investigando. Ponte el traje y ve al punto marcado en el mapa para escuchar su conversación. Kaito sigue sin entrar en razón, así que te ves obligado a pelear contra él 9. Tras la secuencia, acabad juntos con Adachi y sus matones.

Haz ahora una visita a Koi Bride y luego pásate por el Bufete. Sugiura te llama para avisarte: varios yakuza siguen a

Mafuyu, así que ve tras ella y deshazte de los enemigos. Cuando traten de secuestrarla, dale una paliza a los yakuza. Habla con Mafuyu. ¡Esto clama venganza! Asegúrate de tener suficientes objetos curativos y unos cuantos extractos. Reúnete con Kaito y Bufón para entrar en el cuartel general yakuza. Ábrete paso entre los enemigos, "limpiando" las diversas habitaciones. Si exploras la mansión encontrarás dos puertas cerradas que puedes forzar, así como otras estancias con objetos especiales. Cuando aparezcan enemigos con armas de fuego, deshazte de ellos cuanto antes: un balazo supondrá una herida mortal. El enemigo final es Shioya, que por supuesto tiene varios secuaces. Mientras Bufón y Kaito se ocupan de los esbirros, céntrate en este jefazo. Lo mejor contra él son las Acciones EX, activar la Rabia EX o técnicas como el Mono Borracho. Tras vencerle habrás terminado.

CAPÍTULO 7: BAJO EL FOCO

Hora de un merecido descanso en la Agencia Yagami. Luego ve a hablar con Hoshino. A la salida tendrás que enfrentarte a los matones de Matsugane. Ahora, ve a L'Amant, habla con la mujer y echa un vistazo a la documentación. Tienes que visitar después la escena del crimen de Hashiki, para después ir a Queen Rouge. El siguiente paso es elegir "Preguntar a Tsukumo" y, durante la búsqueda, escoger "Abrir". Pásate por la tienda de dulces para "apalizar" a otro yakuza y obtener el soborno para Saori. Ve a hablar con ella y con Genda en el bufete. ¡Hora de cambiar el look de Saori! Empieza por escoger un vestido en L'Amant; después ve a Cherry para elegir peinado y maquillaje. A partir de ahí juegas como Saori. Elige estas respuestas:

- **Me llamo Saori.**
- **¿Estabas durmiendo?**

Cuando hables con Mika, elige:

- **¡¿Hashiki-san?!**

Por último, en la última conversación de Saori, debes escoger:

- **Darle una señal a Mika.**
- **Acercarse a él.**

De nuevo como Yagami, habla con Saori. Al reunirte con Kaito comienzas la misión **Capitán Poli.** Analiza el lugar de los hechos: busca bajo las cajas la publicidad del prestamista. Si no tienes un bento, compra uno en Poppo y dáselo a Kaito. Ahora ve a la oficina de Kamaguchi, para que te dé la localización de la oficina de los Ushibaka. Tras encontrar allí al padre, acude en ayuda de Yusuke y "apaliza" a sus captores.

Ve a la Plaza del Teatro para enfrentarte a Sakakiba. Una vez le hayas derrotado, dirígete a la Agencia. Después debes reunirte con Saori en el Tender. Después de sendas visitas al bufete y a la Agencia, coge un taxi hasta la Oficina del Fiscal. Durante la charla, elige así:

- **Para eso estoy aquí.**
- **Toru Hashiki, el vicedirector de la ADDC.**
- **Yoji Shono, un científico.**

CAPÍTULO 8: UN VÍNCULO ROTO

Ve al Bufete y después coge un taxi a la Comisaría. Necesitas encontrar el modo de hablar con Matsugane. En su oficina no te dejan pasar, así que ve a los recreativos Charles para consultar a Higashi. Cuando éste te haga una llamada, ve en taxi hasta Kamuro Kikunoya. Tras la extensa secuencia te enfrentarás al propio Higashi. Céntrate primero en los esbirros y luego derrota a tu ex amigo con ayuda de Kaito.

Acude a Tsukumo para que te prepare unos micros, aunque te costará 100.000 yenes. Lo siguiente es buscar a Tashiro para derrotarle y robar su ropa. Disfrazado como Tashiro, ve a las oficinas Matsugane. »

» Tienes que poner los micros en los enchufes ⓾, en menos de 5 minutos. Deshazte de los enemigos cuando te descubran. Toca ir a L'Amant: habla primero con el chico rubio y luego la con la mujer vestida de púrpura. Juega al póker con ella y así accederá a tomar una copa con el tipo rubio. A cambio, éste te dirá dónde está el casino secreto. Busca un bar sin cartel y escoge estas opciones:

- **Llamar tres veces.**
- **¿Puedo hablar con Luna?**
- **Chateaubriand, blue.**

Dentro del casino y después de la secuencia, te enfrentarás a Hamura y sus esbirros con ayuda de Kaito. Es una batalla épica, pero tienen todas las de perder. No dejes que los matones te rodeen y dale su merecido a tu gran enemigo.

CAPÍTULO 9: EL FÁRMACO MILAGROSO

Ve a hablar con Hatori en Kyushu No. 1 Star. Regresa luego a la Agencia, donde debes escoger estas respuestas:

- **Ryusuke Kido.**
- **Hace seis meses, cuando murió Hashiki.**

Reúnete con Genda para revisar el expediente; después coge un taxi hasta la cárcel. De vuelta en Kamurocho, pon rumbo al Tender. De camino te las verás con El Hombre del Bastón ⓫, un peligroso asesino a sueldo. Tras vencerle, ve a KJ Art para hablar con Murase. El siguiente paso es la ADDC, donde debes localizar a Shono. Examina el mapa del centro y fíjate en el garaje subterráneo. Deshazte del jefe de seguridad Mashiko y sus hombres. Tras acceder al ascensor con vuestros disfraces, tendrás que abrirte paso entre grupos de enemigos, para luego perseguir a Shono. Cuando le alcances y le pidas respuestas, debes escoger la opción "Emi Terasawa, una enfermera".

CAPÍTULO 10: LANZANDO EL ANZUELO

Debes usar el dron y fijarte en la ventana de la oficina Matsugane. Cuando termines, haz un seguimiento a Higashi. Va a ser más difícil de lo habitual, ya que le acompañan varios matones que, como él, se girarán de vez en cuando para ver si les siguen ⓬. ¡Escóndete a menudo! Higashi y sus chicos hacen varias paradas; por suerte para ti, el grupo se reduce poco a poco. Cuando llegues a Higashi y escape, ve tras él.

Ahora tu objetivo es que la Familia Matsugane dé la cara, así que visita todos los puntos marcados en el mapa. Cuando llegues al bar Tender, habla con Mari. Fíjate en el hombre a tu lado y escoge la opción "Irá con un par de bebidas". Cuando termines, ve al club de Alvin y "machaca" a unos cuantos matones en la entrada. Deberás pelear varias veces, para luego dirigirte al Distrito Champion. Tras deshacerte de todos los gángsters Matsugane, persigue al fugitivo. Una vez en el edificio Soleil, no entres todavía. Pásate por un Poppo para comprar tantos objetos curativos como puedas; tampoco estaría de más tener muchos botiquines. ¡Ah!


10


11


12

Prepara también un buen lote de extractos. Fuerza las cerraduras para entrar. ¡Te esperan muchos enfrentamientos! También tendrás que luchar varias veces contra el Hombre del Bastón, que ahora dispone de nuevas armas. Ábrete paso hasta la planta superior, donde te espera Hamura. La clave para derrotarle es bloquear sus golpes, esquivar y usar ataques EX. Sobre todo debes evitar que te acierte con uno de sus brutales combos. ¡Duro con él!

CAPÍTULO 11: LLAMADA A ESCENA

Es hora de que Hamura responda a varias preguntas. Durante la conversación debes escoger estas opciones:

- **Asesinato de Hashiki.**
- **¿Dónde está El Topo?**
- **Imágenes de seguridad a las 21:00 en el Club Amour.**

Presta atención porque Hamura va a desvelar muchas claves de la historia. Mientras asimilas la información, los esbirros del capitán irrumpen en el lugar. Acaba con todos los grupos de yakuza y defiende a Matsugane de los ataques. Ábrete paso entre las llamas y fuerza la siguiente cerradura. Te espera de nuevo Ozaki, capaz de realizar golpes devastadores. "Tira" de Acciones EX y ataques especiales. Si quieres derrotarlo. Tras la secuencia habrás vuelto a Kamurocho.

Regresa a la Agencia Yagami y prepárate para otra pelea. Matsuhisa Koga, el nuevo miembro de los Keihin, es muy rápido y posee combos brutales. Además usa una pistola, por lo que es crucial que dispongas de botiquines para curar tus heridas mortales. ¡Al fin! Descansa en el sofá de la Agencia y luego ve a la oficina de la Familia Matsugane.

CAPÍTULO 12: A PUERTA CERRADA

Habla con Kaito en la Agencia, y luego coge un taxi hasta Kamuro Kikunoya. Tras las secuencias, regresa una vez más a la Agencia y luego ve al Bufete Genda. Saori va a ser de nuevo un señuelo, así que escoge una nueva apariencia para ella. Cuando hayas decidido su "outfit" y Kido te haya llevado a su despacho, tienes que elegir estas opciones:

- **Me encantaría.**
- **Quiero saber más sobre ti.**
- **Desabrochar otro botón.**

Ya de nuevo como Yagami, reúnete con Sugiura. Después de darles una paliza a Ryusuke Kido y su guardaespaldas, hazle hablar sobre sus chanchullos. No olvides preguntarle sobre Ichinose, el Ministro de Sanidad. El siguiente paso es ir a la Torre Millennium y buscar a Ishimatsu. Al cabo de un tiempo lo verás frente a ti e iniciarás su seguimiento. ¡Y es el más difícil de todo el juego! Ishimatsu siempre está alerta, hasta el punto de mirar varias veces seguidas por si le siguen. Ten mucha paciencia y mantén las distancias con él. Cuando llegues al laboratorio secreto, asegúrate de salvar partida antes de entrar. Deshazte de los matones del garaje y ve por la izquierda, abriéndote paso hasta la zona de los baños. Coge una de las "herramientas" de la caja y regresa al pasillo: tira el artefacto sobre el charco y abrirás el cierre electrónico. Cuando cojan a Sugiura, corre al segundo piso y fuerza la cerradura indicada. Tienes solo 10 segundos para salvar a Sugiura, ¡deshazte cuanto antes de los dos enemigos! También en el segundo piso encontrarás la Habilidad Paliza Frontal Ex. Antes de avanzar, vuelve a por otra de las herramientas que cogiste abajo. Úsala como un táser para dejar KO al enemigo del segundo piso (el que cogió a Sugiura). El siguiente enemigo es imponente, pero tan sólo debes evitar los golpes de su mazo. ¡Listo! »





» FINAL: Y CAYÓ LA LLUVIA

Cuando termine la secuencia, ve al encuentro de Mafuyu en el bar Tender. Vas a ser su guardaespaldas y te esperan montones de enemigos. Por suerte, Mafuyu te dará ánimos para rellenar tu salud y la barra EX. Tras llegar al parque, ve luego al Bufete Genda. Escolta a Mafuyu hasta el taxi. La siguiente parada es el Café Mijore, donde debes hablar con el fiscal Izumida. Elige la opción "Decirle que obedezca a Morita" y luego regresa a la Agencia. Escoge a uno de tus aliados para que te acompañe. Higashi quiere ir al cuartel general Matsugane para enfrentarse con el clan. En cambio, el resto de aliados prefiere ir a la ADDC y visitar el Centro de Detención. Cumple ambas peticiones para activar una alerta: estás a punto de terminar el juego. Es aconsejable que salves partida y que llenes tu inventario con extractos, botiquines y objetos curativos. Si tienes pendientes misiones secundarias, podrás terminarlas tras acabar tu aventura.

Habla con Sugiura, ve al Bufete y luego visita L'Amant. El siguiente enfrentamiento es contra el agente Kuroiwa, uno de los jefes más temibles del juego. Tiene muchas barras de vida y posee ataques demoledores. Por si fuera poco, posee la habilidad de potenciar sus técnicas. Esquivar y bloquear ha de ser tu estrategia, así como recurrir a los ataques EX. Una vez le hayas derrotado, ve al Tribunal. En el juicio debes escoger estas opciones:

- **Ha creado buenos puestos de jubilación.**
- **Registro del teléfono de Shintani** (usar como prueba (13)).
- **La relación de Shono con los asesinatos del clan Kyorei.**
- **Eslabón perdido entre Hamura e Ichinose** (prueba).

Terminado el juicio, ábrete paso por las calles entre oleadas de enemigos. Cuando llegues a la ADDC el enfrentamiento será contra la policía. ¡Atento a las pistolas! Deshazte de los agentes antes de que abran fuego. Cuando termines, examina a uno de los policías derribados para obtener una tarjeta dorada. Sigue luchando hasta tu objetivo, en el garaje. Después de una serie de secuencia te enfrentas contra Kuroiwa, por última vez. Presta atención a sus golpes y contraataques, y basa tu combate en llenar la barra EX para usar sus técnicas. Conseguirás derrotarle... Pero vuelve con la salud a tope y el aura EX activada. Tus únicas opciones son tus propios ataques EX, así como agarrar a Kuroiwa y que encaje un par de golpes (14). Por supuesto, no dudes en usar tantos extractos y objetos curativos como necesites. ¡Prepárate para disfrutar del final! La aventura no termina aquí: ahora puedes acceder a un nuevo nivel de dificultad, completar secundarias o empezar una partida en Modo +, conservando todas

CASOS SECUNDARIOS

Junto a las misiones principales, podrás acceder a múltiples Casos Secundarios, encargos de todo tipo para Yagami.

◆ Los Casos Secundarios aparecen en el mapa con el icono de una carpeta azul. Al completar estas misiones recibirás dinero y Puntos de Experiencia.

◆ A medida que avances en el juego y mejores tu reputación, puedes acceder a nuevos casos revisando el tablón de anuncios de la Agencia, en el Bufete Genda o en el Bar Tender.

◆ Tras acabar la historia principal, podrás completar todos los casos pendientes.

BUFETE GENDA

EL LUGAR MÁS OSCURO

Una mujer sospecha de su marido. Síguele sin que te descubra, y después ve tras él y su amante, camino del Distrito Hotelero. Debes fotografiarles juntos, en el momento exacto en que entren en el hotel ❶. Después, ve detrás de la amante y cuéntale todo a tu cliente.

◆ **Recompensas:** 80.000 ¥, 150 PE.

TRABAJO DETECTIVESCO

Tras hablar con tu cliente, ve las oficinas de su marido en la Calle Shichifuku. Ve tras él y hazle una foto junto con su amante. Entra en escena el primer detective que contrató tu cliente, y te propone chantajear al marido. Elige la respuesta negativa para enfrentarte a él y a sus matones.

◆ **Recompensas:** 80.000 ¥, 150 PE.

ASPIRACIONES TEMERARIAS

La cliente quiere que localices a su sobrino, con el que no habla desde hace tres años. Tras una llamada, se te indica que vayas al punto señalado en Pink Street. Tu objetivo está siendo agobiado por un tipo vestido de negro, a la derecha. Habla con él y después síguele. Después, pelea contra él para impedir que haga un atraco.

◆ **Recompensas:** 120.000 ¥, 100 PE.

EL INQUILINO FANTASMA

¿Hay fantasmas en el apartamento en alquiler? Cuando estés allí, revisa las ventanas, el suelo (no pases por alto el pendiente) y la cocina. Tras la investigación te las verás con "el fantasma": dale caza por las calles ❷ hasta atraparla.

◆ **Recompensas:** 80.000 ¥, 80 PE.

LA ESPOSA DEL DIABLO

Esta cliente te espera en el Café Alps. Sospecha que su nuera quiere matar a su hijo, para así cobrar el seguro. Empieza por ir al Café M Side, que es donde trabaja Kiriko (la nuera, junto a las escaleras). Tras hablar con otro hombre, el marido llegará al Café. Escucha su conversación; luego, investiga la mesa en la que estuvieron sentados. Analiza la taza de la que bebió el marido ❸. A continuación ve en su busca a la Plaza del Teatro. Habla con él para tenderle una trampa al sospechoso. Espera a que llegue alguien que encaje en la descripción y síguele. Cuando llegues al final y descubras su identidad, debes frustrar sus planes dándole un buen "repaso". »







» ◆ **Recompensas:** 80.000 ¥, 100 PE.

DULCE JUSTICIA

¿Quién se comió la tarta? Investiga la cocina y realiza un interrogatorio.

◆ **Recompensas:** 50.000 ¥, 120 PE.

EL DIAMANTE PERDIDO

Tu cliente te espera en el hotel New Deborah. Tras hablar con ella, ve primero a la tienda de empeños y luego al Sushi Gin. **NOTA:** este caso se resuelve de forma simultánea a otro, **Sashimi de los caídos**.

◆ **Recompensas:** 20.000 ¥.

MAESTRO Y PUPILO

Tras buscar a la hija de tu cliente (que está cerca del Club SEGA), es hora de investigar las alegaciones contra la madre. Ve al hotel marcado en el mapa para investigar la zona y pelearte con un matón. De vuelta en el bufete, presenta como prueba "Sobre y vale rotos". . Compra la grabación y úsala como prueba. Después de charlar con Shintani, reúnete con Kaito para hablar con Ayabe. Ve a KJ Art para investigar con el dron. Tras la pelea, regresa a tu oficina. Antes de llegar, vuelve al Tender y acepta los 90.000 de la apuesta.

AGENCIA DE DETECTIVES YAGAMI

TRÍO DEPRAVADO: PROFESOR AROMAS

Lo primero es averiguar qué tipo de braguitas usa tu cliente. Ve a comprarlas a Le Marche y luego regresa a tu oficina. Sube a la azotea para colocar la trampa; después sigue al culpable y enfréntate a... ¡el Profesor Aromas!

◆ **Recompensas:** 50.000 ¥, 80 PE.

CHAQUETA DE TIGRE

Tras hablar con tu cliente en Wild Jackson, desplázate hasta el Parque Infantil. Cómprales dos bentos especiales a los mendigos y te darán una pista. Los punkis que buscas están en el Centro de Bateo. Tiéndeles una trampa en el diálogo y pelea contra ellos. Debes ir al Distrito Champion y hablar con otro sintecho. Si ya has completado la misión secundaria del doctor, habla con los mendigos para obtener una prenda de abrigo. Llévasela al sintecho para cambiársela por la chaqueta del tigre.

◆ **Recompensas:** 50.000 ¥, 100 PE.

TRÍO DEPRAVADO: DON SOBÓN

Decides, tras hablar con Yosuke, que vais a tender una emboscada a Don Sobón. Localiza al acosador que cumple los requisitos de indumentaria. ¡Se escapa! Persíguele y dale una buena paliza.

◆ **Recompensas:** 50.000 ¥, 100 PE.

TRÍO DEPRAVADO: JUEZ PERVERTIDO

Reúnete con Yosuke en el M Side Café. ¡El Trío Pervertido ataca de nuevo! Ve al Distrito Hotelero y busca pistas. En el tercer piso hay un tipo rubio, con un traje negro. Hazle caer disparándole con el dron, para a continuación "atizarle".

◆ **Recompensas:** 50.000 ¥, 150 PE.

LA ESTRATAGEMA DEL NOVELISTA DE MISTERIO

Este caso es sencillo y complejo a la vez. En la reunión editorial debes adivinar la combinación, la cual abre la caja fuerte con el manuscrito de la novela. Debes resolver los valores asignados a cada letra, y sumar las cantidades correspondientes a cada cifra de la combinación. De este modo:

- **A = 1**
- **B = 2**
- **C = 0**
- **D = 1**

Si las "mates" no son lo tuyo, la combinación correcta es **4134**.

◆ **Recompensas:** 180.000 ¥, 80 PE.

LA TÁCTICA DEL NOVELISTA DE MISTERIO

El editor contacta contigo de nuevo para otro desafío matemático. Tienes que multiplicar las distintas cifras para







obtener la combinación, del siguiente modo:
- **111 x 2 = 3**
- **11 x 99 = 4**
- **222 x 0 = 1**
- **3 x 4 = 2**

La combinación sería **3412**.
- **Recompensas:** 210.000 ¥, 100 PE.

EL GOLPE MAESTRO DEL NOVELISTA DE MISTERIO

El último puzle matemático se basa también en la lógica. Debes pensar en cada suma como si fuesen las horas de un reloj ❹: si sumas 11 a 3, el resultado sería 2; y si restas 10 desde las 7, la "hora" resultante sería 9. O dicho de otro modo:
- **5 + 3 = 8**
- **7 - 10 = 9**
- **3 + 11 = 2**
- **0 - 7 = 5**

Por tanto, la combinación correcta de la caja es **8925**.
- **Recompensas:** 380.000 ¥, 120 PE.

REINA DE CORAZONES

Llévale la escasa información disponible a Tsukumo, en el cibercafé de Mantai. A cambio tendrás que recogerle un paquete del Poppo de la Calle Showa. Precisamente, la mujer que buscas trabaja en el Poppo de Shichifuku Este. Habla con ella y atiende la llamada de tu cliente, sin decirle el paradero de la chica. Vuelve a hablar con ella y enfréntate a su obsesivo acosador ❺.
- **Recompensas:** 100.000 ¥, 100 PE.

LA VENGANZA DEL CLAN KEIHIN

Ve a hablar con tu cliente en la azotea del Stardust (entrando por Café Alps). Derrota a los matones y escapa por los tejados, donde bes disfrazarte. Habla con Kim para saber por qué han puesto precio a tu cabeza. Pide ayuda a tus amigos, que te darán objetos si vas a los puntos señalados. Dirígete a la sala de descanso de Apple Pie, y luego a la Plaza del Teatro. Habla con la pareja de la esquina noroeste. Derrota a Sakakiba y escapa con la ayuda de tus amigos. Ya en el callejón, tiéndele una trampa por Chatter al vendedor de armas. Sigue a tu objetivo y despista a Sakakiba. Al llegar a Wette deberás pelear con más matones. Permanece tras tu objetivo, que ahora lleva una chaqueta distinta. Llega hasta el Parque Infantil y entra en las Alcantarillas para luchar contra Honda; a continuación derrota a Koga con la ayuda de tus amigos.
- **Recompensas:** 600.000 ¥, 250 PE.

UN JUEGO PELIGROSO

Tu cliente quiere que encuentres a su hijo... ¡jugando al escondite! Ve al callejón de la imagen (en el Distrito Champion) y localízale, sentado sobre un aparato de aire acondicionado, en el cuarto piso. Recompensas: 80.000 ¥, 80 PE

UN JUEGO ARRIESGADO

Ve a hablar con Ohata en el Café Mijore. La pista esta vez es una grúa de construcción, en Hills Garden, al noreste del Palacio del Dragón. El chaval está justo encima de la grúa ❻.
- **Recompensas:** 100.000 ¥, 100 PE.

UN JUEGO TRAICIONERO

Gracias a la imagen que te envía Ohata sabes dónde debes ir: al rótulo de Wild Jackson, en »

» Taihei Oeste. Examina la zona frente al ascensor y luego sube al segundo piso. Entra en la oficina y deshazte de los yakuza.

◆ **Recompensas:** 120.000 ¥, 130 PE.

UN ÚLTIMO DESEO

Antes de reunirte con el cliente en Little Asia, asegúrate de tener la barra de salud a tope. Tampoco te vendrán objetos curativos y extractos. Eso sí: asigna dichos objetos a los atajos del mando. ¡Vas a conocer al enemigo más duro del juego! También es buena idea desbloquear tantas Habilidades como puedas; sobre todo las de esquivar y bloquear. Nada más hablar con el cliente, acepta su desafío y aparecerás en una arena de combate. Activa los extractos que desees de inmediato, antes de que el enemigo te robe el móvil. A partir de ahí, sólo podrás usar los objetos asignados a atajos. Esta pelea consta de tres fases:

◆ Una fase inicial con paredes electrificadas. ¡No las toques!

◆ Tras quitarle dos barras de salud, el enemigo sacará dos látigos eléctricos. Esquiva sus proyectiles y usa de inmediato tus Acciones EX contra él.

◆ Una vez le queden dos barras

BAR TENDER

BAJO LA MÁSCARA

Uno de los misteriosos enmascarados te encarga que encuentres a Bufón. El primer punto en el mapa te llevará a un admirador de estos ladrones. Después, enfréntate a ellos. Cuando tu cliente aparezca, elige la opción "Accesorio usado" 7 y pelea contra él.

◆ **Recompensas:** 50.000 ¥, 100 PE.

POLÍTICA BAJO LA MESA

Hiranuma, tu cliente, sospecha de apropiación indebida por parte de dos políticos. Tras hablar con él aparecerás directamente en el restaurante donde se reúnen los sospechosos. Sácales una foto mientras hacen "wrestling" 8; para ello, sitúate junto a la puerta en la esquina del pasillo. A continuación tendrás que pelear contra Miki (uno de los políticos) y sus guardaespaldas.

◆ **Recompensas:** 150.000 ¥, 120 PE.

VALORES MORALES

Después de hablar con tu cliente debes ir al marcador en el mapa, enfrente del edificio de Mahjong Moderno. Sube a la carta planta y examina el rótulo de la oficina. Tras fijarte en el conserje, decides que lo mejor será comprar un uniforme igual en Don Quijote. Póntelo y habla con el individuo en el exterior de la oficina. Una vez dentro tienes que hace un par de fotos de Iseya acosando a Rei. En cuanto acabes, sube a socorrerla. Después, baja las escaleras y activa el dron para volar hasta la ventana. Vuelve a subir y enfréntate al conserje.

◆ **Recompensas:** 80.000 ¥, 150 PE.

ENTREVISTA CON EL DETECTIVE

El cliente te espera en el Hotel New Deborah. Vas a disfrazarte de vampiro, el papel que representa el cantante del que es manager tu cliente. Ve al punto indicado, ponte el disfraz y di tu frase: "¡ofréceme tu sangre palpitante!" Contesta a la pren-


7


8


9

sa lo que prefieras (9), ya que no hay respuestas "buenas". Agota las opciones de conversación y, cuando acabes, despístales con tu ropa habitual.

◆ **Recompensas:** 140.000 ¥, 100 PE.

TRAMPA DE SEDUCCIÓN

Huyga es el nombre de tu nuevo cliente, que se ha visto perjudicado por una relación con una mujer. Habla con él para recabar información y después ve a Bantam. Habla con el tipo al lado de la barra y obtendrás el Chatter de la chica. Las pistas te conducen a Wette, en la zona oeste. Sube y examina a las tres mujeres: dos de ellas son similares. Elige no seguir a la rubia y verás que tu objetivo es la de pelo castaño. Síguela para caer en una trampa, pero podrás derrotar fácilmente a tus enemigos.

◆ **Recompensas:** 150.000 ¥, 100 PE.

SASHIMI DE LOS CAÍDOS

Habla con el tipo de amarillo, en Koi Bride. ¡Alguien ha mutilado a sus peces! Examina el pescado del plato y el bol de hielo, y después analiza el estanque. El siguiente paso es ir al restaurante Sushi Gin. Habla con el dueño. Sólo podrás avanzar si has empezado el caso secundario **El Diamante Perdido**. Debes enseñarle al dueño del restaurante el retrato robot que la mujer hizo del ladrón de su bolso. El chef te sugiere ir al sur de la Plaza del Teatro, a un local de pachinko. Habla con el hombre del exterior, que resulta ser el sospechoso de los dos delitos. Persíguele y pelea con él: habrás resuelto dos casos de un tiro.

◆ **Recompensas:** 80.000 ¥, 150 PE.

SECRETOS GATUNOS

Sube a la azotea del edificio Mahjong. Tu cliente quiere que busques a un gato muy particular. Empieza por recabar información justo en ese edificio, hablando con el encargado del local gatuno (en el tercer piso). Te dará consejos y una lata de comida para gatos. Ahora, ve al punto marcado en el mapa y ponte a investigar. El maullido del mapa te indica que el gato está sobre un aplique, encima del generador. Al intentar atraer al gato, se cuela en la Torre Millennium. Presta atención a los maullidos, porque hay dos gatos: uno arriba, a la derecha del ascensor, y el gato que tú buscas, en el punto más elevado. Activa el dron para acercarte a él. Los yakuza quieren guerra, así que "leña al mono". Como tu dron necesita un arma, el chaval que te introdujo al mundillo te la equipará por 100.000 ¥. Vuela de nuevo el aparato y usa el arma contra el dron yakuza. Los matones aparecen de nuevo y te proponen cooperar con ellos: ¡evidentemente, te niegas! Dales una paliza y cierra este caso.

◆ **Recompensas:** 400.000 ¥, 120 PE.

EL SECRETO DE LA JET SET

Recibes un mensaje del dueño del Tender: adivinar la profesión de Mari Cuando llegues examina su pelo, su ropa y el collar. Después, fíjate en sus manos. Durante la conversación da igual la respuesta que elijas. Síguela para descubrir a qué se dedica. Cuando te mensajee, ponte el disfraz de vagabundo. Prosigue la persecu-

KAMUROCHO

EL VUELO DE LA PALOMA

Se activa al conocer a un joven que vuela un dron y que te introduce en este mundillo.

◆ **Recompensas:** Carreras de drones.

EL DINAMITERO LOCO

Ve al callejón al sur de tu oficina. La primera bomba está cerca, junto a un coche blanco. La siguiente está "en el ángel del laberinto del guerrero". Debes ir a buscar en el exterior del restaurante Earth Angel, que está en el Distrito Champion. »

» ◆ **Recompensas:** 80 PE.

LO QUE LA BRISA SE LLEVÓ

Justo enfrente del Centro Charles. Verás pasar un peluquín y un hombre te pide que lo atrapes a la carrera.

◆ **Recompensas:** 50.000 ¥, 80 PE.

LO QUE LA RÁFAGA SE LLEVÓ

Exactamente en el mismo lugar que la misión anterior. Debes atrapar el "sombrero" del actor una vez más.

◆ **Recompensas:** 50.000 ¥, 80 PE.

DADOS VR

Con esta misión tendrás acceso al minijuego de realidad virtual. No te preocupes, no importa si pierdes o ganas.

◆ **Recompensas:** desbloqueas el Paraíso VR (Dados al Cubo).

EL DINAMITERO LOCO ATACA DE NUEVO

Al oeste del Teatro Kamuro te enfrentarás de nuevo a este maníaco. Localiza la bomba en Akaushimaru, una pequeña tienda localizada en el extremo noroeste del mapa.

◆ **Recompensas:** 100 PE.

LA TRAMPA

Ve al norte del callejón central del Distrito Champion. Acepta la invitación del desconocido para ir al bar. ¡La cuenta es una locura! En el caso de que aceptes pagar, examina la barra del bar, la puerta del baño y a la mujer, en concreto sus manos. Sal del bar y ve tras ella. Hazle una foto cuando tenga contacto físico con su amante; de ese modo podrás chantajearla con ella para que te devuelva el dinero. Por último, pelea contra el escort para hacer efectivo el "reembolso".

◆ **Recompensas:** 120 PE.

LA DESGRACIA NEGRA

Empieza por ir al extremo norte de la Avenida Senryo. La vidente Amane te hará unas cuantas predicciones; después te pedirá que sigas a uno de sus clientes para ayudarle. Ve tras Meguro, aterrorizado por cualquier objeto negro. No le pierdas de vista en el Distrito Champion. Cuando llegue al bar de mala muerte, enfréntate al extorsionador. Finalmente, regresa con Amane.

◆ **Recompensas:** 15,000 ¥, 80 PE.

COMPAÑEROS

La misión se activa al principio del Capítulo 6. Kaito no da señales de vida, de modo que ve a buscarlo en la dirección de la tarjeta de Adachi: en Tenkaichi, en el tercer piso del Edificio Yoshikawa. Habla con Kamaguchi en la sala de fumadores de sus oficinas, para que te desvele cómo actúa en realidad Adachi. Ahora, dirígete al punto indicado y ponte un disfraz para poder espiar. Después debes ir busca de Kaito para impedirle que vaya con Adachi, enfrentándote a él. Por último tendrás que pelear contra Adachi y sus matones.

◆ **Recompensas:** 150 PE.

EL RETORNO DEL DINAMITERO LOCO

Busca a Tsukumo en la esquina noreste de la Torre Millennium. Habla con él y recibirás otra llamada del dinamitero. La pista sugiere que debes ir al Poppo de Showa. Tras desactivar la bomba, Tsukumo te indicará que el encargado de la tienda es el Dinamitero: ¡dale por fin su merecido!

◆ **Recompensas:** 150 PE.

VIVIENDO UN SUEÑO

Si es de día, puedes buscar a la chica que toca la guitarra en la Plaza del Teatro. Cómprale un CD. Más tarde la podrás encontrar en el Bar Tender. "Cómele la oreja" un poco. El tercer encuentro será de nuevo en la Plaza del Teatro, y después otra vez en el Bar Tender. Ofrécete a seguir al productor, partiendo de la zona este de la Plaza del Teatro. Una vez en el Café Mijore, ponte el traje y siéntate a su lado para escuchar la conversación. Al ir a contarle a Sana tus averiguaciones descubres que la han raptado. Mira la tarjeta que te dio el productor: la retienen en

el Edificio Ishitama, en Taihei. Corre hasta allí y rescata a Sana de sus captores ⑩. Ya en el exterior dile que no se rinda.

◆ **Recompensas:** 150 PE.

LO QUE EL VENDAVAL SE LLEVÓ

Ve al oeste del Bulevar Taihei. No te lo vas a creer, pero Tokunaga ha vuelto a perder su peluquín. El problema es que otro hombre también lo ha perdido, y en vez del suyo ha cogido el de Tokunaga. Síguele y luego da caza al peluquín. El yakuza enorme no se lo toma bien, así que dale un "repaso" con tus puños. Por suerte, todo queda en un malentendido.

◆ **Recompensas:** 150.000 ¥, 100 PE.

LA DESGRACIA BLANCA Y NEGRA

Da inicio a este caso yendo al norte de la Avenida Senryo. Amane ha visto una nueva calamidad en la vida de Meguro, el cual está en la parte oeste de Tenkaichi. Búscale allí, bajo el rótulo de "Romance". A partir de ahí debes seguirle de vuelta con Amane. Tendrás que darle una paliza antes de haga daño a la vidente.

◆ **Recompensas:** 15.000 ¥, 100 PE.

VIGILANCIA INTELIGENTE

Si vas a KJ Art verás a un hombre molestando a una mujer. Después de espantar al acosar, la mujer se presentará como Nanami Matsuoka. Lo siguiente es ir debes ir al marcador "¿?" frente a las oficinas Matsugane. En ese momento Nanami te manda un mensaje de texto: ¡el acosador la está secuestrando! Agota las opciones de conversación para obtener estas pistas:

- **Nanami fue secuestrada en Senryo Norte.**
- **La introdujeron en una furgoneta negra.**
- **La furgoneta fue hacia el sur y tomó 5 desvíos.**
- **Está todo en silencio y huele a ramen.**

No pierdas el tiempo buscando: tu objetivo está en el callejón justo detrás de la Agencia de Yagami, en la esquina noreste, junto a un restaurante de ramen. Al interactuar con la furgoneta se activa una alarma: tienes dos minutos para abrir la cerradura ⑪. Tras liberar a Nanami, dale una "golpiza" al secuestrador.

◆ **Recompensas:** 120 PE.

CAPITÁN POLI

Esta misión se activa en el Capítulo 7, mientras esperas la llamada de Saori. Tras hablar con Kaito y conocer a Yusuke, ve al punto señalado y examina el lugar. Fíjate los pañuelos bajo las cajas. Tras hablar con Kaito, ve a comprar un Bento y reúnete con él. Después ve a la Calle Tenkaichi y entra en la financiera para conocer el paradero de Préstamos Yakumaru. El siguiente paso es ir al este del Bulevar Taihei, donde debes hablar con el padre de Yusuke. Llévalo de vuelta con Kaito, pero han secuestrado al chaval. Sigue el plan de "Capitán Poli" para machacar a los mafiosos ⑫ y liberar al niño.

◆ **Recompensas:** 120 PE.

FUGITIVO HAMBURGUESERO

Inicia esta misión en el cruce de Taihai con Nakamichi, en el Capítulo 8. Ve a hablar con Gamo en el Café Alps. Tras interactuar con él tendréis que pelear. Usa tantos objetos curativos como necesites, y céntrate en romper su bloqueo »













» con Acciones EX.

◆ **Recompensas:** 1.200.000 ¥, 300 PE.

EL PEOR CUMPLEAÑOS DE LA HISTORIA

Ve a Kanrai y habla con la mujer borracha, la que estaba con el piloto que se acaba de ir. Tienes que hacerte pasar por él ⓭ y escoger estas opciones:

◆ **El comandante.**

◆ **Se ha equivocado de hombre.**

◆ **Enseñar el ticket.**

Al terminar, el marido estará de vuelta y se arreglará todo.

◆ **Recompensas:** 80.000 ¥, 70 PE.

DESAPARECIDO EN 20 MINUTOS

Este caso tiene lugar en la Agencia de Detectives. La chica que se hacía pasar por fantasma quiere que localices a su novio; su última localización conocida es la Plaza del Teatro. Al llegar al marcador encontrarás su teléfono en el suelo, desde el cual recibes una llamada que te cita en Kamuro Hills. Cuando llegues tendrá lugar una persecución que te resultará bastante... "familiar".

◆ **Recompensas:** 80.000 ¥, 80 PE.

AMOR Y LOCURA

Rie va a buscarte a la Agencia de Detectives. Hay un hombre que amenaza con saltar al vacío, en la azotea. Habla con él, pregúntale su nombre y deja que te explique sus motivos. Tienes que ir al Smile Burger que hay calle arriba. Examina a la chica de la izquierda y luego síguela. Se reúne con un chico y van junto a Kamuro, donde debes hacer una foto justo cuando se besen. De vuelta con el hombre de la azotea, cuéntale la verdad.

◆ **Recompensas:** 80.000 ¥, 120 PE.

LA DESGRACIA DE FUEGO

Ve a la Avenida Senryo (norte). Amane ha sufrido un ataque de un cliente: sal en su búsqueda a Showa. El hombre que buscas es el de la derecha. Síguele sin ser descubierto. Cuando llegues al final de su trayecto, derrótale para evitar que provoque un incendio ⓮. Por último, regreso con Amane y cuéntale lo sucedido.

◆ **Recompensas:** 15,000 ¥, 150 PE.

EL REY PERVERTIDO

Un nuevo depravado quiere ocupar el puesto del Trío. Tus pesquisas conducen al distrito hotelero, donde diste caza al Juez Depravado. Busca entre los transeúntes a un hombre con una mascarilla y un abrigo oscuro: ¡es Gran Impacto! síguele ⓯ hasta un callejón y dale un "correctivo" de golpes.

◆ **Recompensas:** 50.000 ¥, 200 PE.

EL BANDIDO DE ONO MICHIO

Desplázate a la parte oeste de la Plaza de Teatro e interactúa con la multitud. Habla con el hombre "trajeado" y el que está disfrazado de mascota. Verás un nuevo marcador al sur de Kamurocho Hills, donde verás de nuevo a la mascota. Habla con sus perseguidores y entra en el Centro de Juegos Charles. Una vez dentro, examina el uniforme de la mascota y determina qué objetos faltan: los pantalones blancos, los guantes blancos y los zapatos. Busca en la papelera los zapatos del ladrón. Ahora debes analizar a las cuatro personas presentes y localizar al culpable: Kaneda, el que lleva un jersey rojo. Acúsale por medio de los zapatos de la papelera y

EVENTOS DE AMIGO

Cada uno de los 50 amigos protagoniza un Evento, señalado en el mapa con un icono verde claro de dos manos.

- Un amigo te pedirá que hagas algo por esa persona, dando lugar incluso a sus propias misiones: darle consejos para su negocio, ser su "asesor sentimental", pelear contra los matones que le molesten, comprar sus productos o simplemente charlar con ellos.
- Cuando llenes al máximo el medidor de amistad (es decir, al completar el Evento), el icono se volverá verde oscuro. A partir de entonces esa persona será tu amigo: te hará descuentos, regalos, será tu aliado en combate e incluso puede que quiera ser tu pareja.
- Fortalecer tu relación con los residente de Kamurocho hará que aumente tu reputación, desbloqueando nuevos Casos Secundarios y Eventos.
- Puedes formar Vínculos EX con algunos de los amigos ❶. Funcionan como las Acciones EX, pero sólo se activan si peleas en la ubicación del aliado.



LISTADO DE AMIGOS

MAKOTO TSUKUMO

- **Localización:** forma parte de la historia principal (Capítulo 1).
- **Misión:** Cómprale una figurita.

TAKEO INOSE

- **Localización:** Wild Jackson (Calle Tenkaichi, Capítulo 1)
- **Misión:** ayúdale a mejorar las ventas del establecimiento.

SHUICHI HATANO

- **Localización:** Centro de Bateo
- **Misión:** cómprale los guantes especiales ❷ y el bate dorado; con ellos te será más fácil superar los retos de bateo.

YOSHIDA

- **Localización:** Centro de Bateo.
- **Misión:** completa todos los circuitos, desafíos y los dos retos secretos. Recibirás la Habilidad Apropiación de Bate EX.

RYAN ACOSTA

- **Localización:** búscale en el muro al oeste de KJ Art y luego en el Club SEGA, junto a los dardos.
- **Misión:** tras localizarle, gánale a los dardos ❸ y pelea contra él. A partir de ese momento será tu aliado de batalla.

MARI

- **Localización:** Bar Tender.
- **Misión:** adivina su profesión y, más tarde, interactúa con ella en el Capítulo 10.

DUEÑO DEL KYUSHU NO. 1 STAR

- **Localización:** restaurante Kyushu No. 1 Star.
- **Misión:** responde a sus preguntas sobre ramen.

RIE TOMIOKA

- **Localización:** Smile Burger (Calle Nakamichi).
- **Misión:** prueba los diversos platos que te deja en la nevera, y dale una opinión constructiva. Más tarde te dará acceso a encargos de cerraduras.

YASUHIRO FURUYA

- **Localización:** Wette Kitchen.
- **Misión:** dale consejos para mejorar su negocio y sugiérele una fusión con Wild Jackson. »



❶



❷



❸

» ## TOSHIKAZU SAGARA
◆ **Localización:** Café Alps (situado en la Calle Nakamichi).
◆ **Misión:** haz una cata de cafés y escoge el grano más adecuado al paladar del gángster.

SAKURA AMAMIYA
◆ **Localización:** enfrente de Queen Rouge (Pink Street).
◆ **Misión:** pídele tres veces que vaya a darte un masaje a la oficina. En la tercera ocasión, ve a buscarla al distrito hotelero.

DUEÑO DEL BANTAM
◆ **Localización:** el bar Bantam, localizado en Little Asia.
◆ **Misión:** tan solo debes hablar con él sobre la clientela.

MASAKAZU NEKOMIYA
◆ **Localización:** se encuentra en el Callejón de Nakamichi.
◆ **Misión:** debes enviarle las fotos de los tres gatos que está buscando ❹. Los encontrarás cerca de la Agencia, en Little Asia y al fondo de Pink Street.

MAMI SAKUMA
◆ **Localización:** M Side Café.
◆ **Misión:** prueba sus deliciosas tartas y dale tu opinión.

FUMIO MATSUZAKI
◆ **Localización:** Restaurante Kanrai (Shichifuku Este).
◆ **Misión:** cómprale comida, supera su test sobre ternera y ayúdale con el matón.

RYO MATSUZAKI
◆ **Localización:** Earth Angel (Distrito Champion).
◆ **Misión:** bebe con él en tres ocasiones. Debes tener el máximo nivel de tolerancia al alcohol. Se convertirá en tu aliado de combate.

KIM WON-SOON
◆ **Localización:** planta baja del edificio del Café Mijore.
◆ **Misión:** hazle sugerencias para su restaurante.

TASHIRO-KUN
◆ **Localización:** entre el Parque Infantil y el Bufete Genda.
◆ **Misión:** protégele de los matones yakuza. Pasará a ser tu aliado en próximas peleas.

TAKUMI KATAGIRI
◆ **Localización:** Bar Shellac (en el Distrito Champion).
◆ **Misión:** háblale 10 veces sobre los casos que has resuelto ❺.

SEBASTIAN HUTTON
◆ **Localización:** Torre Millennium (en el stand de los drones).
◆ **Misión:** encuentra los códigos QR de piezas de drones.

HAOYU XIU
◆ **Localización:** Akashimaru (situado en la Calle Tenkaichi).
◆ **Misión:** atrapa al "simpa" ❻.

MUJER VOLUPTUOSA
◆ **Localización:** Casino L'Amant.
◆ **Misión:** gánale dos veces al póker. Te regalará un comodín que da suerte a las cartas.

KENTA UOZUMI
◆ **Localización:** Sushi Gin, en la Calle Showa (oeste).
◆ **Misión:** ayúdale en el restaurante con las respuestas "Té", "Salsa de soja" y "Los platos".

HIROTO NASUGAWA
◆ **Localización:** Akashimaru (en pleno Distrito Hotelero).
◆ **Misión:** cómprale comida, prueba sus platos y localiza la receta que ha perdido.

KENI TANAGO
◆ **Localización:** Te espera en el parking de Shichifuku.


4


5


6

◆**Misión:** debes conseguir golpearle en dos combates, antes de que se agote el tiempo; el truco está en hacer ataques con carrera. Te ayudará cuando pelees por su zona.

HANAE IDA

◆**Localización:** Smile Burger (está en la Plaza del Teatro).
◆**Misión:** tienes que hacerte tres selfies con ella 7 para ganar el concurso a la mejor sonrisa.

ALICE INO

◆**Localización:** Tienda Poppo de la Calle Showa.
◆**Misión:** consigue 10 puntos y tendrás un disco exclusivo. Obtienes 1 punto por cada 700 yenes gastados en la tienda.

SOTA NONOMURA

◆**Localización:** la tienda Poppo de Shichifuku Este.
◆**Misión:** consigue 10 puntos para ganar un disco exclusivo. Obtienes 1 punto por cada 700 yenes que gastes en Poppo.

KIYOSHIRO ASAMURA

◆**Localización:** Tienda Poppo de Shichifuku Oeste.
◆**Misión:** consigue 10 puntos y recibe un disco exclusivo. Recibes un punto por cada 700 yenes que hayas gastado.

DWAYNE CRUISE

◆**Localización:** Tienda Poppo (el de la Calle Tenkaichi).
◆**Misión:** consigue 10 puntos para recibir un disco exclusivo. Obtienes un punto por cada 700 yenes gastados 8.

NOBORU HIRANUMA

◆**Localización:** Bar Shellac (en el Distrito Champion).
◆**Misión:** haz las tres fotos que te pide, relacionadas con personajes de casos anteriores.

SHIN FUJIMORI

◆**Localización:** extremo sur de la Calle Nakamichi.
◆**Misión:** habla con él para desbloquear Quickstarter. Esta aplicación de micromecenazgo te permitirá invertir en varios proyectos. Al completarlos, recibirás los objetos de cada campaña en tu buzón.

NOBORU TATEYAMA

◆**Localización:** esquina suroeste del mapa (Showa Oeste).
◆**Misión:** tienes que financiar su empresa, en dos niveles consecutivos. Alcanza las cantidades necesarias en Quickstarter.

KAEDE SANADA

◆**Localización:** Restaurante Quadra Garden (Shichifuku Oeste).
◆**Misión:** habla con ella en cuatro ocasiones para que pueda mejorar su nivel de inglés.

NAOTARO TERAHARA

◆**Localización:** tienda La Marche (Showa Este).
◆**Misión:** visítale en tres ocasiones y deshazte del yakuza gritón. A cambio de ayudarle te hará un traje a medida 9.

GORO MOROBOSHI

◆**Localización:** Clínica Moroboshi (en las Alcantarillas).
◆**Misión:** ayuda a este buen samaritano y al vagabundo que necesita atención médica.

MORIO ONODERA

◆**Localización:** Alcantarillas, a la derecha del doctor Moroboshi (a partir del Capítulo 5).
◆**Misión:** te vende objetos exclusivos a cambio de puntos PE. ¡No hace falta que le compres los productos más caros!









» ## DUEÑO DE TAKEMITSU

◆ **Localización:** tienda Takemitsu (Shichifuku Este).
◆ **Misión:** protégele de la extorsión yakuza en tres ocasiones.

KAZUHISA NORIMOTO Y MIHARU SHIMA

◆ **Localización:** Café Mijore.
◆ **Misión:** habla con él y su compañera para "emparejarlos".

SHINZATO MADOKA

◆ **Localización:** Apple Pie Club (local de citas en el edificio al sur del Parque Público 3).
◆ **Misión:** ve al local y disfruta de su compañía ⑩. Necesitarás desbloquear antes el máximo nivel de tolerancia al alcohol.

YOSUKE SAOTOME

◆ **Localización:** Men's Entertainment (Calle Shichifuku).
◆ **Misión:** ayúdale con Madoka, buscando entre tus conocidos clientes que la respeten.

DUEÑO DE EBISU

◆ **Localización:** Empeños Ebisu.
◆ **Misión:** debes llevar a empeñar los cuadros de Fuka Shiranui. Hay cinco en total, y los puedes conseguir de este modo:
◆ **Tsubaki**: como premio en L'Amant, por 5.000 fichas.
◆ **Botan**: casino del segundo piso del Palacio del Dragón, a cambio de 5.000 fichas.
◆ **Ume**: tercera planta del Palacio (5.000 fichas de madera).
◆ Suruzan: te lo vende Onodera, a cambio de 500 PE.
◆ **Sakura**: completa el circuito medio del Palacio VR. Deben quedarte al menos 5 dados.

SHUN ISAKA

◆ **Localización:** en el centro de la Calle Shichifuku. La policía debe haberte perseguido en al menos dos ocasiones; para lograrlo, alarga una pelea hasta que aparezca "la pasma" ⑪.
◆ **Misión:** persíguele en dos ocasiones. Te hace entrega de la habilidad EX Golpe de Muro (previo pago, claro).

HIDEAKI DEGUCHI

◆ **Localización:** en la entrada del club Starlight.
◆ **Misión:** busca a las chicas que pide Seiya y salva a Hideaki.

YURIKA TACHIBANA

◆ **Localización:** en el establecimiento Tachibana Mahjong.
◆ **Misión:** gana una partida y abandona otra como Wareme.

ERMITAÑO DEL PALACIO DEL DRAGÓN

◆ **Localización:** tercera planta del Palacio del Dragón.
◆ **Misión:** crea sus recetas y llévaselas para acceder a nuevas combinaciones ⑫.

TOSHIRO KOIZUKA

◆ **Localización:** tienda en la esquina de la Avenida Senryo. Te lo presenta Rie Tomioka.
◆ **Misión:** encargos de cerrajería.

KAZUFUMI KAMAGUCHI

◆ **Localización:** Financiera Tortuga (las oficinas en el edificio al sur del Parque Público 3).
◆ **Misión:** tras encontrártelo en las calles, ayúdale a recaudar las deudas pendientes de los capitanes Keihen: Honda y Kasai, luchando contra ellos.

KUNIO ICHINOSE

◆ **Localización:** restaurante en el centro de la calle Shichifuku.
◆ **Misión:** cómprale comida y escoge estas opciones de diálogo: "Alguien extremadamente


⑩


⑪


⑫

CITAS Y RELACIONES

FUNCIONAMIENTO

◆Las citas se activan tras completar ciertas misiones secundarias, relacionadas con dichas "novias". Estas relaciones son misiones independientes, y cada una tiene su propia historia e hilo argumental. Si te portas bien, la barra de afecto de tu novia pasará al siguiente nivel. Cada nuevo nivel desbloquea nuevas opciones de conversación, hasta que la chica te abra por completo su corazón.

◆Puedes hacer regalos a tus citas, tales como pendientes, anillos o relojes. Date una vuelta por L'Amant y compra algo bonito.

◆En las citas puedes entre tres actividades posibles, como ir a batear, jugar a los dardos o visitar los recreativos. Cumple la petición de tu novia (por ejemplo, conseguirle un peluche en los recreativos) para darle un empujón a su barra de afecto.

◆Otra parte fundamental de las citas son las conversaciones. En ellas puedes hacerte una foto con tu novia (¡procura sonreír!), además de escoger entre varios temas de conversación. Presta atención a las respuestas posibles y elige aquellas que más se ajusten a tu pareja, así como a tus sentimientos por ella.

◆Si escoges respuestas incorrectas o te muestras frío, el medidor de afecto apenas cambiará. ¡Pero no te preocupes! Puedes tener tantas citas como necesites para pasar al siguiente nivel en tu relación.

◆Una vez os hayáis declarado vuestro amor (y suponiendo que no le des calabazas), ¡ya sois novios! Las confesiones de amor son necesarias para los Trofeos relativos a las citas. A partir de ese momento, podrás tener tantas citas como quieras con tu chica. Eso sí: conocerás a más de una novia, así que prepárate para ser un Don Juan.

SANA MIHAMA



Podrás empezar a quedar con ella tras completar su misión secundaria, **Ha nacido una estrella**. Evita hacerle regalos demasiado caros o propios de mujeres maduras. Debes demostrar que vuestra diferencia de edad no es obstáculo, y demostrarle que tiene un gran talento. También tendrás que protegerla de su peor fan.

NANAMI MATSUOKA



Conoces a Nanami en la misión secundaria **Vigilancia inteligente**; debes salvarla de su acosador, Takeda. Cuando empecéis a salir, Nanami agradecerá regalos con estilo, indicados para mujeres más adultas; pero no es necesario que te gastes una fortuna. Le gustan las carreras de drones, así que asegúrate de ganar. Ganarte su amor será difícil, pues sigue dolida tras una infidelidad anterior. Su amiga Yukko será tu celestina.

AMANE



Las citas con Amane se desbloquean al completar las misiones secundarias de las **Desgracias**, a lo largo de las cuales conoces a esta vidente. Le van los regalos sofisticados, con un toque de misticismo. Le encanta el Shogi, pero disfrutará también si vais al casino o a jugar a los dardos.

TSUKINO SAOTOME



¿Recuerdas a la joven víctima del **Trío Depravado**? Tras completar estos casos, Yosuke te pedirá que te escribas con su hermana. A Tsukino no le gustan los regalos ostentosos. Échale una mano con sus entrevistas de trabajo; además tendrás que "medirte" con su irritante prometido. »

» # OTRAS ACTIVIDADES

CÓDIGOS QR

Los Códigos QR son unos jeroglíficos que, al fotografiarlos, desbloquean habilidades y piezas para el dron. Estas imágenes están por todas partes, desde posters hasta vallas publicitarias. Muchos QR sólo podrás fotografiarlos por medio del dron. Si tienes problemas para encontrarlos, en Quickstarter puedes invertir en una habilidad para buscarlos. Al adquirirla escucharás un bip si hay un QR cerca, y además podrás verlo en el mapa.

GATOS CALLEJEROS

Hay 26 gatos en *Judgment*, y encontrarlos todos es necesario si quieres el Trofeo ¡Mira, un gato! Los gatos suelen aparecer durante las Búsquedas Activas: cuando escuches un maullido, es que el minino anda cerca. Ten en cuenta que necesitas encontrarlos todos en una misma partida. Por tanto, si te pierdes alguno, deberás buscarlos a todos de nuevo la próxima vez que te acabes el juego. Los gatos de los Casos Secundarios no son necesarios para el Trofeo ❶, pero cada felino que encuentres te proporcionará 5 jugosos PE.

LOCALIZACIÓN DE GATOS

Capítulo 1

- Durante la Búsqueda Activa "Encuentra tu dron", sobre el aire acondicionado.
- En la Búsqueda Activa "Encuentra la cámara de seguridad", en un pequeño portal.
- En la Búsqueda Activa "Busca a Kaito", justo encima de una máquina expendedora.
- Usando el dron para encontrar a Murase, en la azotea.
- En la Búsqueda Activa "Enciende la luz". Tienes que mirar por la ventana.
- En la segunda Búsqueda Activa de la cámara de seguridad, en una esquina.

Capítulo 2

- En la Búsqueda Activa "Investiga el lugar del cadáver", más arriba de las cajas amarillas.

Capítulo 3

- En la Búsqueda Activa "Limpia el nombre de Hoshino", en la calle, frente al garaje.

Capítulo 5

- En la calle ❷, si miras desde la ventana que tienes a tu izquierda. Durante el análisis del cadáver de Shintani.
- En la Búsqueda Activa "Investiga la cama", en la calle, colocado junto a una columna.

Capítulo 7

- En la Búsqueda Activa "Busca pistas de los atacantes"; sobre la señal pintada en el suelo.

Capítulo 8

- En la Búsqueda Activa "Busca tres enchufes", en la ventana izquierda, en el mismo hueco de la persiana ❸.

Capítulo 9

- En la Búsqueda Activa "Encuentra a Shono", justo al otro lado del ventanal, en el vestíbulo de la ADDC.

Capítulo Final

- En la Búsqueda Activa "Encuentra la tarjeta dorada", en el jardín, junto a un árbol.







HABILIDADES SECRETAS

No todas las Habilidades de Yagami se pueden adquirir de forma normal. Cinco de ellas sólo se desbloquean por medio de códigos QR, o bien se pueden aprender al comprar ciertos libros. Hay además tres habilidades ocultas durante la historia ❹; si las pasas por alto, Onodera te las venderá en su tienda de las Alcantarillas... ¡pero a un alto precio de PE!

HABILIDADES DE AMIGOS

◆ **Carrera EX sobre pared:** consigue el máximo nivel de amistad con Shun Isaka.

◆ **Estómago sin fondo:** la desbloquearás si llegas al máximo nivel de amistad con Haoyu Xiu.

◆ **Apropiación de Bate EX:** habla con Yoshida tras superar todas las pruebas del Centro de Bateo (incluyendo sus dos retos).

HABILIDADES DE CÓDIGO QR

◆ **Bala Ligera EX:** busca el QR en un poster, en el callejón al suroeste de la Agencia.

◆ **Caída del Tigre:** en el callejón al sureste de Distrito Champion, en una ventana.

◆ **El tigre baila con la grulla:** segunda planta del Edificio Taihei, en un poster a la izquierda.

◆ **Determinación Desesperada:** Jardín del Teatro Kamuro, en la planta superior, junto a la máquina expendedora.



❹

◆ **Bendición del Dios del Viento:** en el Centro de Bateo, en el pasillo de la derecha ❺.

HABILIDADES DE HISTORIA

◆ **Paso Evasivo Doble:** durante el Capítulo 1, en una de tus dos visitas a KJ Art. Cuando estés en la cuarta planta, abre la sala con cierre numérico, introduciendo el código 8919.

◆ **Paliza Inversa EX:** Capítulo 6, en Honmeuren. Cuando estés en la alfombra roja, ve a la derecha y fuerza la cerradura de acceso. Busca en el suelo el libro que desbloquea esta técnica.

◆ **Paliza Frontal EX:** Capítulo 12, dentro del laboratorio secreto. Ve por el pasillo de la derecha en el segundo piso, y entra en la segunda habitación.

HABILIDADES PARAÍSO VR

◆ **Resolución Destructiva:** abre la caja fuerte del circuito medio y llega a la meta.

◆ **Tortazo en Carrera EX:** abre la caja fuerte del circuito más largo y llega a la meta.

◆ **Agresión en Carrera EX:** debes superar el circuito largo en máxima dificultad, además de abrir la caja fuerte que la contiene.



❺

HABILIDADES QUICKSTARTER

◆ **Fortalecimiento de Furia EX (Nivel 1):** debes financiar el proyecto "La mente sobre la materia".

◆ **Corazón de Campeón:** financia por completo el proyecto "La mente sobre la fuerza".

◆ **Buscador de Códigos:** debes financiar al completo el proyecto "Ojo Electrónico".

◆ **Gran Tirador:** el proyecto "Guía No Oficial de Dados" debe conseguir su financiación.

◆ **Tirador Superior:** consigue que el proyecto "Guía Íntegra de Dados" se financie del todo.

◆ **Tirador Exaltado:** obtén en Quickstarter la financiación necesaria para el proyecto "Guía Definitiva de Dados".

LIBROS DE HABILIDADES

◆ **Potenciador de Barra EX (Nivel 1):** consigue en el casino L'Amant el libro Despertar Espiritual. Cuesta 1.500 fichas.

◆ **Réplica Decisiva:** debes obtener el libro Defensa de Hierro en el casino del Palacio del Dragón, a cambio de 1.500 fichas.

◆ **Resolución Intrépida:** consigue el libro Preparación para Crisis en el casino del Palacio del Dragón (1.500 fichas de madera).

»

» # MINIJUEGOS

CARRERA DE DRONES

◆ El dron de Yagami no sólo sirve para espiar a sospechosos. ¡Participa en las Carreras de Drones de la Torre Millennium y gana todo tipo de premios! Puedes competir en pruebas individuales y grandes ligas ❶.

◆ Las carreras requieren buenos reflejos, no salirse del circuito y estar atento a los marcadores (de velocidad y reparación). No te choques o tu dron podría quedar inutilizado ❷.

◆ Para ganar las pruebas más difíciles necesitas "tunear" tu dron. Puedes comprar piezas como chasis, turbo, CEV, motores, propulsores y nuevos colores en el stand de drones ❸. Necesitarás mucho dinero para pagar las mejores piezas.

◆ Las piezas también requieren materiales ❹, que encontrarás por todo Kamurocho. Los mejores materiales están más escondidos, o bien tienes que comprarlos. ¡Tal vez te regalen algunos tus amigos!






◆ Cuando ganes la Liga para Novatos conocerás a Sebastian Hutton. Este profesional te sugiere que uses piezas exclusivas, pero para desbloquearlas necesitas encontrar antes los códigos QR correspondientes. Busca por calles y zonas elevadas para encontrar los 10 códigos de cada categoría.

CÓDIGOS DE PIEZAS

TURBO

◆ **Turbo 1:** Al sur del Paraíso VR.
◆ **Turbo 2:** Rótulo del Club SEGA.
◆ **Turbo 3:** Cartel del hombre con turbante, Torre Millennium.
◆ **Turbo 4:** Teatro Kamuro.
◆ **Turbo 5:** Distrito Champion.
◆ **Turbo 6:** Kyushu No. 1 Star.
◆ **Turbo 7:** Entrada a la Agencia.
◆ **Turbo 8:** Callejón Nakamichi.
◆ **Turbo 9:** Junto al Café Alps.
◆ **Turbo 10:** Lullaby Mahjong.

CHASIS

◆ **Chasis 1:** Cibercafé Mantai.
◆ **Chasis 2:** Justo enfrente del Centro de Bateo.
◆ **Chasis 3:** Parking de Shichifuku.
◆ **Chasis 4:** Palacio del Dragón.
◆ **Chasis 5:** Sur Centro de Bateo.
◆ **Chasis 6:** Al sur de Champion.
◆ **Chasis 7:** Avenida Senryo.
◆ **Chasis 8:** Modern Mahjong.
◆ **Chasis 9:** Oeste de Ebisu.
◆ **Chasis 10:** Callejón Tenkaichi.

MOTOR

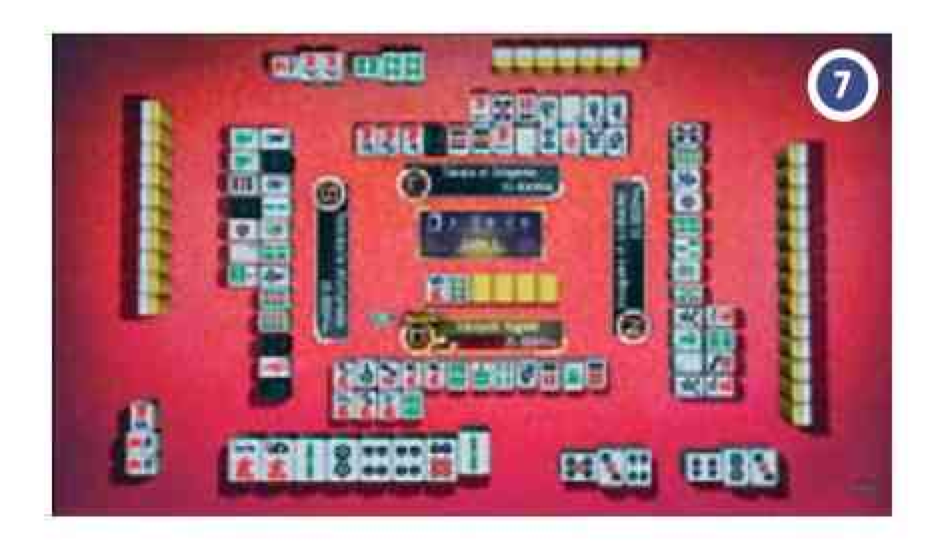
◆ **Motor 1:** Este del Paraíso VR.
◆ **Motor 2:** norte Centro de Bateo.
◆ **Motor 3:** Recreativos Charles.
◆ **Motor 4:** Sur del Club SEGA.
◆ **Motor 5:** Plaza del Teatro.
◆ **Motor 6:** Parking de Champion.
◆ **Motor 7:** Sur de Queen Rouge.
◆ **Motor 8:** Pequeña Asia.











PROPULSOR

- **Propulsor 1:** entrada a los baños del Parque Infantil.
- **Propulsor 2:** Muro oeste del Poppo de la Calle Shichifuku.
- **Propulsor 3:** Rótulo del lado este del Edificio Kanrai.
- **Propulsor 4:** Oeste de Koi Bride.
- **Propulsor 5:** Entrada de Kamuro.
- **Propulsor 6:** Frente a Le Marche.
- **Propulsor 7:** Este del Bar Tender.
- **Propulsor 8:** Norte de Club SEGA.
- **Propulsor 9:** Frente a Sushi-Gin.
- **Propulsor 10:** Calle Suppon.

CEV

- **CEV 1:** Al noroeste del cabaret Honmaruen, Distrito Hotelero.
- **CEV 2:** Palacio del Dragón 5.
- **CEV 3:** Edificio Gyu-Kaku.
- **CEV 4:** Stand de drones.
- **CEV 5:** Enfrente del Bar Bantam.
- **CEV 6:** Noroeste de Champion.

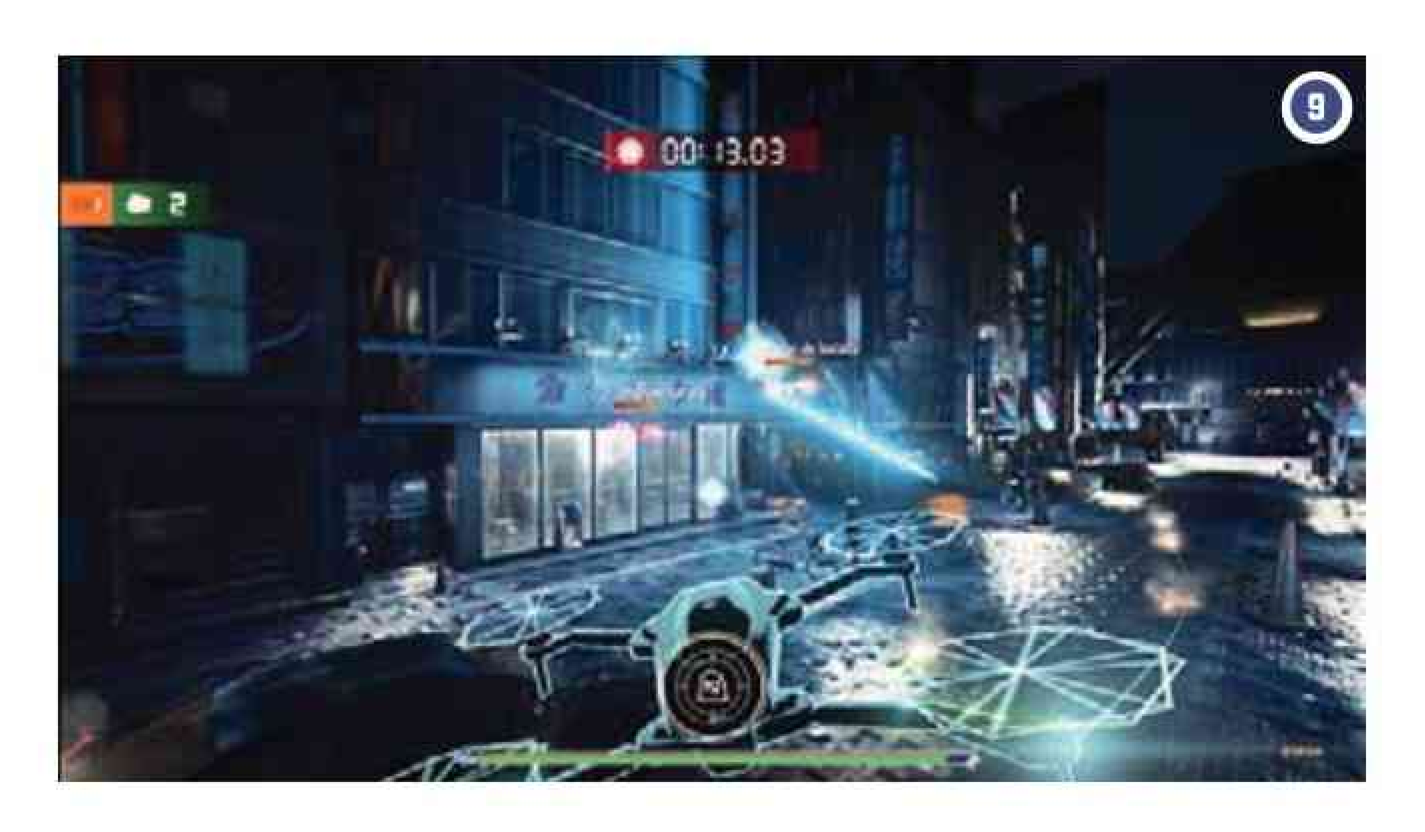
JUEGOS CLÁSICOS

En los casinos clandestinos, echando una partida con un vagabundo, en locales licenciados... Por todo Kamurocho puedes jugar a juegos tradicionales para ganar dinero o fichas, que puedes canjear por todo tipo de objetos. Además del póker 6 y el blackjack dispones de juegos tradicionales japoneses: Mahjong 7, Shogi, Koi Koi y Oicho Kabu. Hay varios niveles, pero también puedes conseguir objetos especiales que te darán ventajas.

PARAÍSO VR

- ¡Realidad virtual! Cada circuito se basa en recorrer una serie de casillas 8. Con cada tirada gastas un dado: si no te quedan dados antes de llegar a la meta, habrás perdido.
- Ciertas casillas de los circuitos incluyen premios especiales, cajas fuertes que debes forzar e incluso batallas de drones 9. Supera estos desafíos para obtener premios adicionales.
- Sólo puedes jugar con un pase, de pago o gratuito. Estos pases los consigues en peleas, casinos, a través de algunos comerciantes o con los premios de juegos como el bateo. »









RECREATIVAS

◆ Visita un Club SEGA y disfruta con los mejores arcades de la compañía, perfectamente recreados en tu PS4. La lista incluye títulos de todas las épocas: *Fighting Vipers*, *Space Harrier*, *Fantasy Zone*, *Puyo Puyo*, *Virtua Fighter 5 Final Showdown* (10) y *Motor Raid*.

◆ Merece una mención aparte *Kamuro of the Dead*. Se trata de un juego de disparos inspirado en la saga *The House of the Dead*. Supera cinco intensos niveles por las calles de Kamurocho, enfrentándote a zombis y todo tipo de monstruos (11). ¡Qué miedo!

◆ En cualquier recreativo japonés ha de haber... ¡juguetes! Coge una cápsula de las máquinas expendedoras, o prueba suerte con el garfio y los peluches de UFO Catcher.

◆ Puedes jugar a los dardos en los recreativos o en los bares, con varios circuitos a elegir. Apunta bien y lanza el dardo con la fuerza precisa (12). Si quieres mejorar tu juego, compra dardos avanzados en Ebisu, o bien financia nuevos modelos en Quickstarter.

◆ Yagami es un "jugón" y tiene su propia máquina de pinball en su despacho. Juega de vez en cuando para subir de puntuación y "desconectar" entre tanta paliza a gángster.

CENTRO DE BATEO

◆ Este minijuego consta de 18 circuitos, divididos en dos categorías: Home Run y Desafíos.

◆ Hay bolas rectas, curvas y con todo tipo de velocidad. Puedes memorizar en qué casilla cae la bola, ya que la posición es siempre la misma (13).

◆ Si aun así tienes problemas, ve al pasillo de la derecha para hablar con Shuichi Hatano. Por 3.000 yenes te venderá unos guantes que mejoran tu bateo. Cuando hayas completado 5 circuitos te ofrecerá el bate dorado por 10.000 yenes. ¡Con él es casi imposible fallar la bola!

◆ Además de premios como Pases VR, podrás conseguir la habilidad Apropiación de Bateo EX. Debes superar todos los circuitos, incluyendo los dos retos secretos que te propone Yoshida, dueño del Centro (14).





TROFEOS

PLATINO

Un detective como ninguno: Debes obtener todos los trofeos.

ORO

Detective legendario: Necesitas haber completado el juego en dificultad Legendaria.
Maestro de KamuroGo: Completa KamuroGo al 100 %.
Llegar hasta el fondo: Completa todos los casos secundarios.

PLATA

¡Gracias! Simplemente, completa la historia principal.
Un tipo famoso: Haz 50 amigos.
Élite de KamuroGo: Completa todas las misiones de tiendas de la aplicación KamuroGo.
Guía de KamuroGo: Completa todas las misiones de ciudad que aparecen en KamuroGo.

BRONCE

Que comience el juego: Has recuperado el dinero de manos del detective moroso.
Problemas de confianza: Completa el capítulo 2 del juego.
Sacaré el doble: Debes duplicar tu cantidad de fichas en el casino del club L'Amant.
Un tipo amigable: Haz 10 amigos.
Un tipo popular: Haz 30 amigos.
Caja sorpresa: Completa el capítulo 4 de la historia.
¡Un esfuerzo a fondo! Investiga a Terasawa por completo.
El factor Kansai: Completa el Capítulo 6 de la historia.
El arte de la conversación: Entretén al cliente de forma impecable.
Turista de KamuroGo: Completa un mínimo de 10 misiones de ciudad de KamuroGo.
Lugareño de KamuroGo: Completa un mínimo de 30 misiones de ciudad de KamuroGo.
Tirando de la manta: Completa el capítulo 8 del juego.
Paga el alquiler, Yagami: Prueba todos los platos caseros que prepare Tomioka-san.
Experto en contraseñas: Acierta la contraseña a la primera.
Enemigos de mis enemigos: Completa el capítulo 10.
Jurado en desacuerdo: Rescata a Sugiura con menos de 10 segundos restantes.
Empeñado: Necesitas vender al menos 100 objetos en la tienda de empeños Ebisu.
Oniomanía: Ve de compras un mínimo de 100 veces.
Volando voy: Debes manejar el dron durante más de una hora.
Vista de máquina: Tienes que controlar el dron, en primera persona, durante 60 segundos.
¡Mira, un gato! Encuentra todos los gatos callejeros a lo largo de la historia principal, durante las Búsquedas Activas.
Superviviente del apocalipsis zombi: Recoge un mínimo de 50 objetos en *Kamuro of the Dead*.
Campeón de drones: Alcanza el primer puesto en todas las carreras de la liga D.
Aficionado de los drones: Tienes que conseguir absolutamente todas las piezas de drones.
Dale a los dados: Completa todas las partidas y reglas de Dados al Cubo en el Paraíso VR.
Jugador empedernido: tienes que jugar al menos una vez a todos los juegos de las recreativas.
Políticas de Justicia: completa el Capítulo 12 del juego.
Dando la puntilla: Necesitas mostrar las pruebas correctas al juez, y a la primera.
De caso en caso: Debes completar 10 casos secundarios.
Detective local: Completa al menos 30 casos secundarios.
Sentar la cabeza: Te debe declarar su amor una chica.
Señoritas, por favor: Te han declarado su amor dos chicas.
Deja de presumir: Las cuatro chicas te han declarado su amor.
Principiante en habilidades: Obtén 30 habilidades.
Profesional en habilidades: Obtén 60 habilidades.
Maestro en habilidades: Obtén todas las habilidades.
Comprador de KamuroGo: Completa 5 tiendas en las misiones de tienda de KamuroGo.
Pionero de KamuroGo: Completa 10 tiendas en las misiones de tienda de KamuroGo.


PlayStation.VR
PlayStation®VR
EXCLUSIVO
BLOOD &TRUTH™
DISPONIBLE 29/05/2019
©2019 Sony Interactive Entertainment Europe Developed by London Studio.
Blood & Truth is a trademark of Sony Interactive Entertainment LLC.
16
www.pegi.info
London Studio